Ⓡ게임 명인이 선택한 신세대 게임 전문지

GAME CHAMP

신세대 게임챔프

「비프 메가드라이브」
「더 슈퍼패미컴」
기사통합

'94 10

9월 5일 발행

움직일 수 없는
국내 최고의 게임지

특보
1. 드디어 베일 벗는 「드레곤 퀘스트 Ⅵ」
2. 챔프 추천! 또 하나의 명작 RPG 「크로노 트리거」'94

현장취재/① 일본 「슈퍼패미컴 어스월드 '94」
② 제2회 ESE '94컴퓨터 학습 및 게임 소프트웨어 페스티벌
이색기획/코믹! 금단의 비법
이것이 알고싶다/정품시장 잠식의 복병 「UFO」
멀티비전/애니비전

긴급속보
1. 명작 만화 「GO! GO! 악크맨」, RPG화
2. 반다이의 최고의 액션 RPG 「루인암」 신정보

스페셜 금단의 비법/「슈퍼스화2터보」 고우키를 선택할 수 있다!
특별기획 ①/SNK 「킹 오브 화이터즈 '94」 등장
특별기획 ②/코나미 컬렉션
챔프 차세대 스페셜/「새턴」과 「플레이 스테이션」으로 양분되는 국내 게이머

특별부록
1 챔프독자를 위한 페이지 대폭 증면
2 별책부록/IBM-PC게임 유저를 위한 「게임파워」
3 책속의 책/아케이드게임 완전 소개서
4 완전공략집 라이브 어 라이브, 초무투전 3, 귀신강림전 오니, 타이니툰의 대모험, 샤이닝 포스 CD, 간간행진곡, 아레나 2부, 알루전 블레이즈, 삼국지 3, 폭소피구, 아라비안 나이트



드래곤볼 Z
초무투전 3
한글화 발매예정

02
9 771227 717002
ISSN 1227-7177



막강한 초전사들의 목숨건 혈투가 시작된다

"좋아, 이번엔 '베지터' 너를 없애 버리겠다!"

격투의 세계에는 최후의 승자는 오직 하나밖에 없다.
오공의 숙명적인 라이벌 베지터. 초전사들을 공포의 도가니에
몰아넣을 18호, 의혹투성이 불청객 트랭크스, 베일에 쌓인 마전사
마인부우… 기상천외한 격투기술을 지닌 8명 전사들의 파워업!
'초무투전 3'의 진정한 승자는 과연 누가 될것인가?

'초무투전 3'를 구입하시는 모든 고객에게는
막강한 캐릭터가 그려진 대형포스터를 드립니다.

영밀업
(02)764-2011

SAMSUNG 삼성전자

삼성게임프라자 란!

게임·게임기의 모든것(삼성, 현대, PC게임, CD게임, 기타 모든것)을 전문적으로 판매하는 게임전문 소매점 입니다.

삼성게임프라자 에 가입 하시려면!

1. 신청자 자격

1). 게임 유통업에 대한 열의가 있어야 함.

2). 본사와의 긴밀한 유대관계로 신청점 주변의 일정지역의 상권을 책임질만한 의욕과 책임감이 있어야 함.

2 매장의 위치

1). 교통이 편리해야 함.
(버스 정류장, 전철 지하철역, 철도역등 교통의 요충지 이면 유리함)

2). 상주 인구 및 유동인구가 많은 일정규모의 도로변이나 유명상가 내이어야 함.

3. 매장 규모

1). 4평 이상(실평수 기준)이상이면 가능.

4. 지역별 개설점수 제한

1). 평균 인구 10만명 당 1개점 개설예정. (상권 중복 배제)

2). 개설 신청시 당사직원이 직접 방문하여 해당지역조사를 실시하여 지역별 특성에 알맞게 조정예정.

5. 가입시 소요 자금

1). 가입비 : 100만원. (해약시 반환 안되는 금액)
가입비 성격―삼성게임프라자의 상호를 사용하는 권리이며 기존의 다른 체인점들과의 차별화된 경쟁력을 갖추기 위한 금액.

2). 보증금 : 400만원. (해약시 미수금정리 되면 반환되는 금액)
보증금 성격―미수금에 대한 보증금으로 월중 외상거래의 한도액으로 활용할 수 있음.

6. 결재조건

1). 월말정산 후 익월 5일 이내결제완료(수시입금).

2). 월중 미수한도는 400만원(보증금액)이내.

7. 출고기준

1). 택배회사를 이용해 주문후 48시간 이내 점포까지 배달.

2). 월중미수금이 결재일에 결재되지 않으면 익월 출고 정지됨.

☆신청 문의처 : (주)하이콤 삼성게임프라자 사업부에 직접문의 TEL : 795-5765
(주)삼성 전자 C&C 사업부 HE 사업팀

삼성게임프라자 에 가입하시면!!

1. 다양한 제품공급(TOTAL AMUSEMENT SHOP 지향)
1. 경쟁력있는 가격으로 공급
1. 중고상품의 매입, 판매방법 지원
1. 기획, 판촉행사 실시(한정, 보상, 사은판매등)
1. 효과적인 광고를 통한 매장 인지도 상승
1. 회원관리의 효율적인 지원
1. 다양한 판촉물 공급(사은품, 카타로그, 포스타, 쇼핑백 등)
1. 택배제도 운영을 통한 물류방법 개선(전국 48시간)
1. 신상품 및 시장정보 즉시 전달
1. 매장 운영기법 지도

금액지원 장비 및 게임기 내역(금액 일부지원 물품)

품 목	수량	사 양	비 고
모니터	2	20인치	소비자가 기준 47%지원
팩시밀리	1	스텝3	소비자가 기준 47%지원
네온싸인	1	내부설치	제작가의 50%지원
16비트게임기	2	1600R	소비자가 기준 47%지원

추가 주문 집기내역 제작원가 공급

품 목	수량	사 양	비 고
본체 진열대	실 소요	표준모델참조	본체진열
벽면전시대	〃	〃	증점상품 및 포스터 설치
쇼케이스	〃	〃	상품진열
롬팩 진열대	〃	〃	롬팩진열
PC GAME 진열대	〃	〃	〃
씨디롬 진열대	〃	〃	〃
책 상	〃	〃	관리용

무상지원 집기 비품 내역

매장 전시비품 내역(무상지원 물품)

품 목	수량	사 양	비 고
벽면 전시대	1	120X160	벽면이용 본체, 팩 진열
카타로그 진열대	1	5단	상품자료 매장앞 설치
회전식 진열대	1	4단	롬팩 및 S/W 50개 진열
게임PLAY 전시대	1		게임을 할 수 있도록 설치
롬팩 진열대	1		롬팩 및 기타 진열

전시용 부착물 내역 (무상지원 물품)

품 목	수량	사 양	비 고
전면간판	1	200만원상당	점포명, 전화번호 병행기록
판매인기순위표	20	삼성 CIP	판매 인기순위표 기록
발매예정표	20	〃	발매 예정표 기록
행사포스터	20	〃	행사 내용 기록
전시가격 Tag	1,000	〃	전시물 단가기록

판매관리 비품 내역 (무상지원 물품)

품 목	수량	사 양	비 고
판매노트	12	20페이지	일별 판매 및 교환내용 기록
회원관리노트	5	40 〃	회원 관리(판매, 교환내용 기록)
회원카드A	200	프라스틱 카드	회원 소지용 멤버쉽 카드
회원카드B	200		판매, 교환내용 기록
Label 부착기	1		가격표 자동 부착기
가격 Label	30		가격 표시
전문점도장	1	만년도장	체인점 도장
운영 지침서	1		매장 운영요령을 기술

광고 및 판촉지원 내역 (무상지원 물품)

품 목	수량	사 양	비 고
게임잡지1	2Page		프라자약도게제
게임잡지2	〃		〃
일반아동지1	〃	미정	〃
일반아동지2	〃	미정	〃
개업 판촉물	1식	개업 판촉물	40만원 상당
프라자 판촉물	〃	원별 판촉물	8만원 상당


야! 신난다!
게임화면을 내 맘대로 바꾸면서 즐긴다!
현대 슈퍼미니 컴보이 탄생!
이제, 현대 슈퍼 미니 컴보이만 있으면
미니컴보이용 소프트를 TV로 즐길 수 있다.
장치는 아주 간단, 그러나 재미는 초특급 슈퍼.
현대 슈퍼 미니 컴보이 더욱 신나는 게임을 위해
뉴소프트웨어도 동시발매합니다.
현대 슈퍼 미니컴보이 COMBOY
SUPER NINTENDO
SELECT START

HYUNDAI



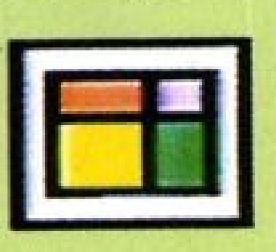


미니컴보이 소프트웨어를 TV칼라화면으로 즐긴다!

미니컴보이 소프트를 슈퍼미니 컴보이에 끼워
슈퍼컴보이 본체에 세트하면, 미니컴보이 소프트웨어를
TV화면에서 생생한 칼라로 즐길수 있습니다.

색깔도 내 맘대로! — 그림도 내 맘대로! — 이제는 낙서까지 하면서 즐긴다!

픽처프레임 아이콘



미녀 폴린에게 어떤 색깔의 옷을 입힐까?
마리오가 좋아하는 색깔을 입혀야지!

32 종류 색깔유형 중 원하는 것을 선택하여 바꿀 수 있다.

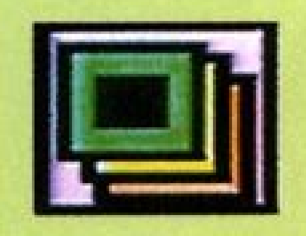
칼라 패턴 아이콘



아휴! 더워
시원한 야외 속에서 게임을 즐겨야지!

게임은 물론 주위화면까지 즐길 수 있어 재미가 2배로 커졌다.

마이 칼라 아이콘



이번에는 내가 좋아하는
빨간색으로 게임을 즐겨야지!

하고 싶은 게임에 따라 52색의 색깔 중 원하는 4색을 사용하여 알맞은 색깔을 만든다.

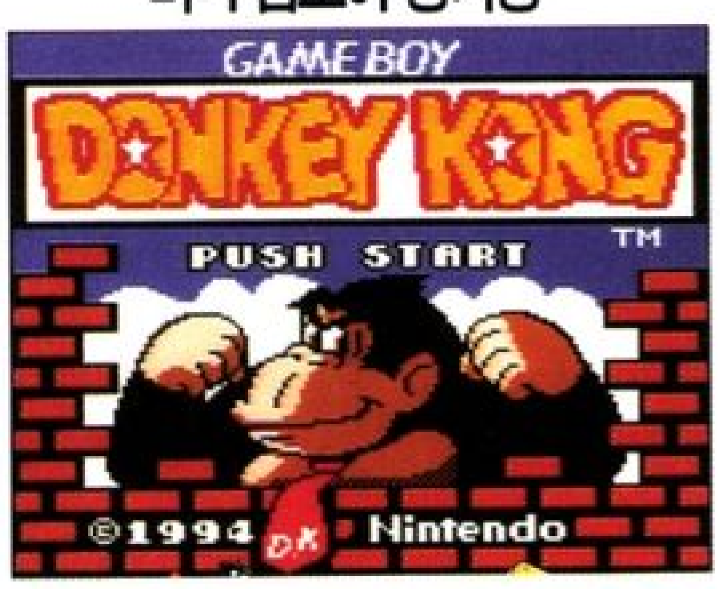
낙 서 아이콘



자! 이제 조금 쉬면서 낙서를 하자!
그림을 그릴까? 글씨를 쓸까?

게임화면이나 게임 화면주위에 12색의 색도구로 낙서를 할 수 있다.

새로나온 재미있는 소프트웨어
미니 컴보이 동키콩



현대전자

■서울시 종로구 적선동 66(현대전자빌딩12층)
●게임기영업부 : 전화 398-4397~8

●게임왕국 703-6315~7 ●고봉산업 706-8602 ●게임토피아(제주)(064) 52-2522 **■현대컴보이 써비스직영센터** :●강남센터 528-9296~8 ●용산센터 701-8791~3

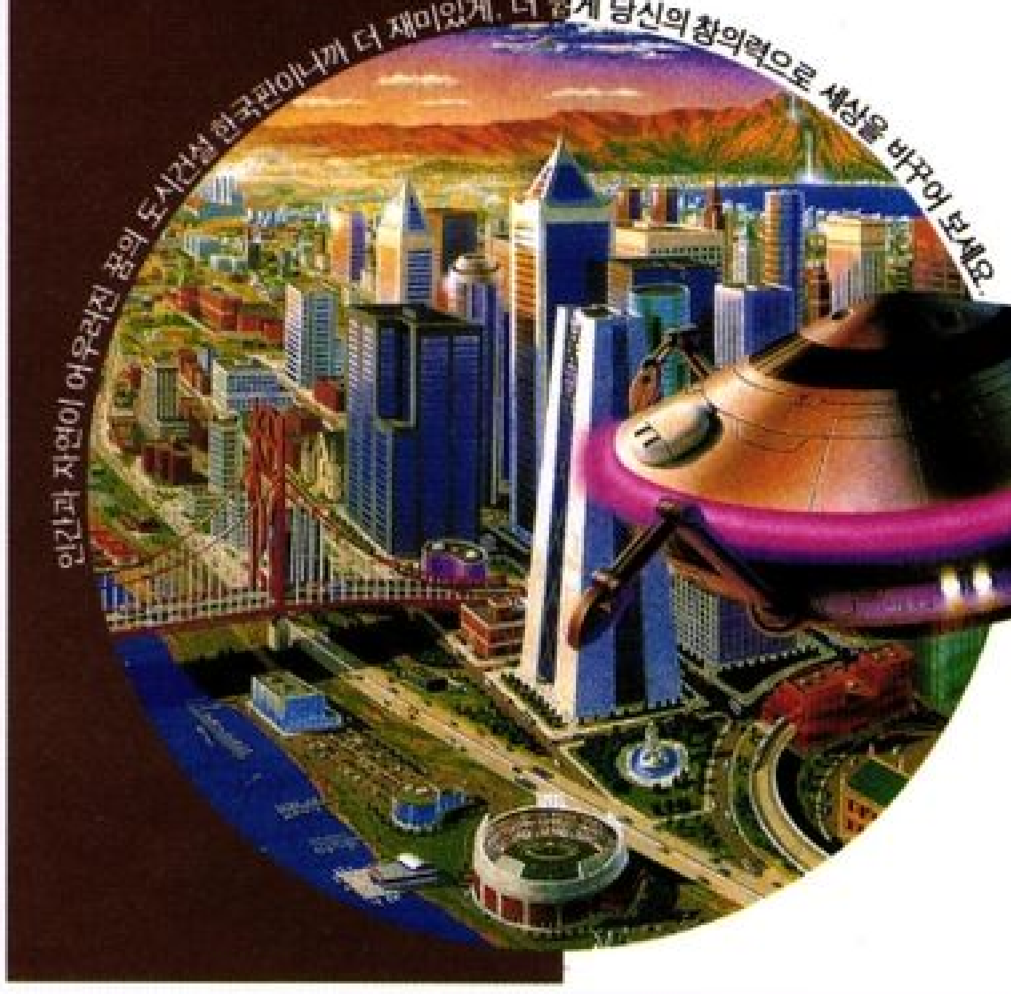

SKC SOFT LAND의 게임은 재미있고 유익합니다.
ILLUSION BLAZE
"최후의 작전 명령 카우시스 제국을 파괴하라!!"
알 수 없는 세력간의 갈등!
그들은 자신의 존재를 찾기 위해 정체불명의 한 세력권 안으로 길을 떠난다.
■ 드라마틱한 스토리 전개
평이한 SF이미지 탈피
■ S.S.S(STAGE SELECT SYSTEM)도입으로 난이도문제 극복
옵션의 특수성 부여
■ 2D와 3D의 화려한 조화
눈앞을 가리는 화려한 폭파장면
■ 거대 다관절 캐릭터의 속출
이상 야릇한 세계가 당신을 끌어들인다.
■ 더이상 슈팅게임에서 감탄사는 없다!!
일루전 블레이즈!!
IBM® 386이상 호환기종
SKC SOFT LAND

완전 한글판

심시티 2000

완전 한글판

마침내 심시티 2000이 한글판으로 나왔습니다.



마침내 심시티 2000이 한글화되어 여러분께 선보입니다.

심시티 2000 완전 한글판

최고의 도시 시뮬레이션 게임이 마침내 한글로!

그대가 건설한 21세기 꿈의 도시에 찾아든 재앙을 막아라! 당신의 뛰어난 상상력과 창의력을 맘껏 펼칠 수 있는 본격 도시 시뮬레이션 게임! 완벽한 전산 알고리즘과 탁월한 그래픽의 전개. 세계적 베스트셀러 게임의 진수를 경험하게 될 것이다.!

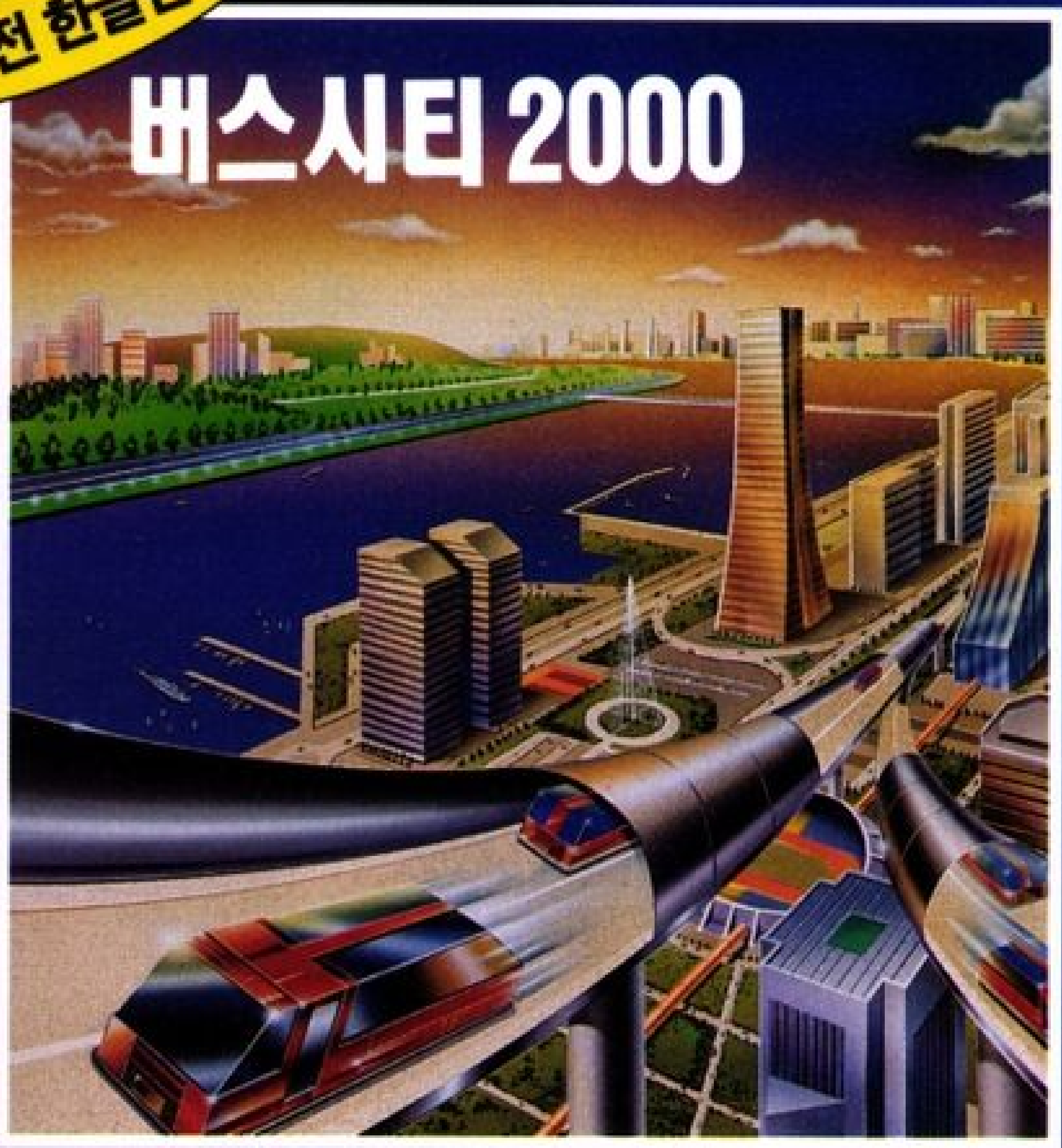
*심시티 2000(한글판) CD-ROM(가격 : 45,000)도 있습니다.

미래의 서울시장을 찾습니다.

"21세기의 세계수도, 꿈의 서울을 건설하라!"

*응모요령 : 심시티 2000(한글판)으로 여의도, 한강, 남산이 포함된 2100년의 서울을 멋있게 연출, 건설하여 심시티 파일에 담아 보내 주십시오.
*응모기간 : 94년 9월부터 95년 2월까지
*시상내용 : 매월 31일까지 응모하신 분들 중, 그 달의 최고 시장을 3~5명 선출하여 SKC SOFTLAND의 인기게임을 2개씩 드립니다.
*응 모 처 : 서울시 중구 을지로2가 199-15 SKC B/D 소프트랜드 담당자 앞.
*문의전화 : 756-5151 (교환 5733-4, 메모리 소프트팀)

완전 한글판



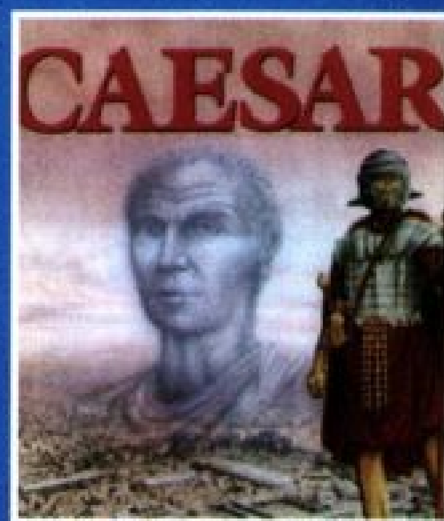
버스 시티 2000

이제 당신은 대규모 버스회사의 사장!
경제적이고 합리적인 경영수단과 번득이는 지혜로
노선을 지키고 사업을 확장해야 한다.
컴퓨터의 월등한 인공지능을 상대로 벌이는 상업전쟁!
그들보다 빨리 회사를 확장해야만 부자가 될 수 있다.



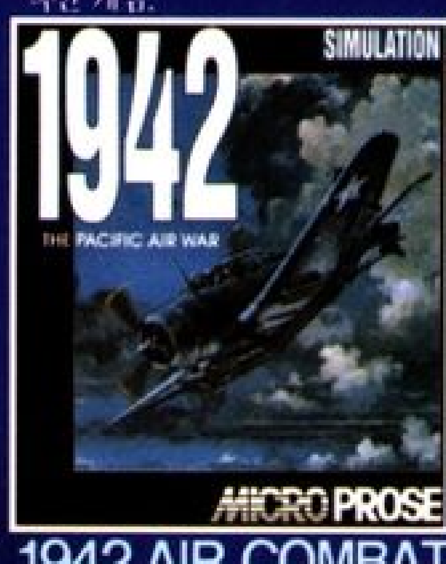
SOCCER KID (사커키드)

외계인이 훔쳐간 1994년 월드컵 트로피! 5조각으로 깨져 지구 곳곳에 흩어져 있는 이 영광의 컵을 찾아 SOCCER KID와 모험 여행을 떠나자! 환상적인 음악이 조화를 이루는 놀라운 아케이드 액션 게임.



CAESAR (시저)

당신은 이제 대로마제국의 황제! 평화, 번영, 문화와 제국이라는 네가지 기준에 따라 현명한 정치를 하는 당신은 끊임없이 다가오는 결투와 도전을 경험하게 된다! 마이크로프로즈사의 Civilization (문명)에 버금가는 전략 시뮬레이션 게임.



1942 AIR COMBAT

이전의 스텔스, F-15, F-14 등을 능가하는 마이크로 프로즈사의 전투비행 시뮬레이션 게임! 2차대전의 최대 격전장인 태평양 상공! 그 생생한 환희와 감동의 현장에서 당신의 전투비행이 시작된다!



퍼시픽 스트라이크 (PACIFIC STRIKE)

스트라이크 코맨더와 윙코맨더 기술로 탄생한 전투비행 시뮬레이션 게임! 히로시마에 원폭이 떨어지기 전에 이 전쟁을 끝낼 수 있을까? 지금, 당신의 용기와 고도의 공중전술로 2차 세계 대전의 역사가 바뀐다!

■ SKC소프트랜드 전국대리점 ■ 서울/소프트타운 : (02) 595-7750, 게임궁전 : 718-4400, 멀티테크 : 703-4658, 게임랜드 : 712-3682, 진전산 : 237-5508, 소프트라인 : 706-2220, 대한컴퓨터 : 562-4483, 소프트밸리 : 703-9691, 기흥전산 : 530-5444, 비엔티 : 703-4240. 삼일전자 : 715-3131, 영컴플라자 : 442-7240, 명문소프트 : 267-2269, 마이컴프라자 : 701-0958, 704-5363, 아이콤 : 417-2375, 태경테크 : 711-5661 ■ 인천/선인컴퓨터 : (032) 882-2404 ■ 춘천/새한사무기 : (0361) 55-1515 ■ 대전/소프트마당 (042) 221-0286 ■ 광주/소프트랜드 : (062) 228-2310 ■ 포항/아이맥스시스템 : (0562) 75-8018 ■ 부산/OK컴퓨터 : (051) 255-7257, 은정컴퓨터 : (051) 803-5386

SKC 플로피디스크

SKC 플로피디스크 100% 품질만족 선언!

세계적인 우리상표 SKC가
앞선 기술력과 품질에 대한 자신감으로
획기적인 고객만족 서비스를 실시합니다.

3대 고객만족 서비스

1. 에러 원인 분석 서비스

SKC는 물론 국내외 타사제품까지도 에러의 원인을 분석해 드립니다.

2. 데이타 복원 서비스

데이타의 복원을 희망하는 분께는 최선을 다해 복원해 드립니다.

3. 10배 보상제도

제조상 문제가 있는 SKC 제품에 대해서는 10배로 보상해 드립니다.



세계 153개국에 진출한 SKC 플로피디스크 – 향상된 품질, 새로운 패키지로 만나십시오.

상식책자 제공

플로피디스크에 관한 자료를 요청하실 경우, 플로피디스크의 원리, 구조, 제조공정, 사용방법 등이 수록된 SKC플로피디스크 상식책자를 무료로 우송해 드리겠습니다. 교육용 교재로도 사용이 가능합니다.

문의및 발송처

- SKC본사 : 서울특별시 중구 을지로2가 199-15 SKC빌딩 (02) 756-5151 FD판매부
- 공장 : 충남 천안군 성거읍 천흥리 460번지 품질관리부 FD보증팀 앞 (0417) 550-9486

■ 서비스를 받고자 하실 때는 SKC 본사 또는 공장 품질관리부로 우송하여 주십시오. 우송시 주소, 전화번호, 성명을 꼭 기재해 주십시오.

- 10배 보상제도의 보상범위는 플로피디스크에 한정되며 저장된 Data에 대해서는 보상하지 않습니다.

SKC
영상 · 음향 · 메모리의 종합메이커
주식회사 SKC
서울특별시 중구 을지로 2가 199-15 SKC빌딩
전화 (02) 756-5151, 6161
● 소비자상담실 (02) 753-1075, (0417) 568-4441

SUNKYONG 鮮京그룹

(주) 네오지오 회원모집

특별기획

제1회 네오지오 가족을 찾습니다.

네오지오 전문업체 (주)빅에이에서는 네오지오의 미래를 짊어질 가족을 찾습니다. (주)빅에이에서는 그 동안 올바른 게임문화의 정착과 건전한 놀이문화 육성을 위해 노력해왔으며 계속해서 증가하는 네오지오 유저들을 향한 보답의 일원으로 제 1회 네오지오 가족을 찾게 되었습니다. 네오지오 회원의 혜택과 우선권, 이제 여러분의 선택에 달렸습니다. 방법은 본사에 30,000원을 입금시키면 자동적으로 네오지오 회원이 되며 본사에서 주최하는 일체의 이벤트에 참가 우선권 부여 및 동시에 기념품을 우편으로 우송하여 드립니다.

※ 기존의 게임 매장에서 실시해온 회원제와는 그 성격을 달리하며 회원가족 관리 또한 파격적인 순수 '네오지오 가족'을 모집하는 것입니다. (단, 회원 자격은 1년간 유효합니다)

회원에게 드리는 특전

1. 먼저 NEO-GEO회원 카드를 발급해 드립니다.
2. 하드웨어(네오지오 게임기) 구입시 도매가로 할인 혜택을 받습니다.
3. 소프트 웨어(네오지오 팩)를 도매가로 구입하실 수 있습니다.
4. 네오지오 아케이드 및 신작게임 자료를 D·M으로 발송해 드립니다.
5. T셔츠, 모자 등 여러가지 펜시 상품을 발송해 드립니다.
6. 빅에이 주관행사 "게임 경진 대회" 등 여러 행사에 선착순으로 자동 등록이 되며, 참가비는 무료 입니다.
7. 회원에게 네오지오 팩을 대여해 드립니다.
   구종팩(판매 개시 3개월 이후분)은 소액의 임대료로 대여해 사용함으로 팩구입시 부담이 없습니다.
8. 1년동안 우수회원에게는 추첨을 통해(20명) 일본 SNK개발실 및 동경 디즈니랜드 해상박물관, 일본 게임스쿨 등을 견학할 수 있습니다.
9. 회원 가입 방법
   회원 입회금을 은행에 송금하신후 본사 : 080-021-4555로 전화하여 이름 (한글, 영문), 주소 (통, 반까지), 생년월일, 학교, 학년, 반, 전화번호(집)를 알려주시면 회원이 되며 가입후 10일 이내 카드및 기념품이 집으로 우송 됩니다.

* 일요일도 영업합니다.

빅에이가 전화요금을 부담하는 문의전화는

전국 어디에서나 080-021-4555

Vic-A

주소 : 서울 중구 신당1동 300-6 한영B/D 1층
TEL : 238-7941~3 FAX : 238-7940

◆ 회원입회금 납부 은행구좌번호 ◆

예금주 (주)빅에이
• 국민은행 347-25-0001-118
• 한일은행 089-103721-13-501
• 우 체 국 012013-0068348-11

게임기 + 팩

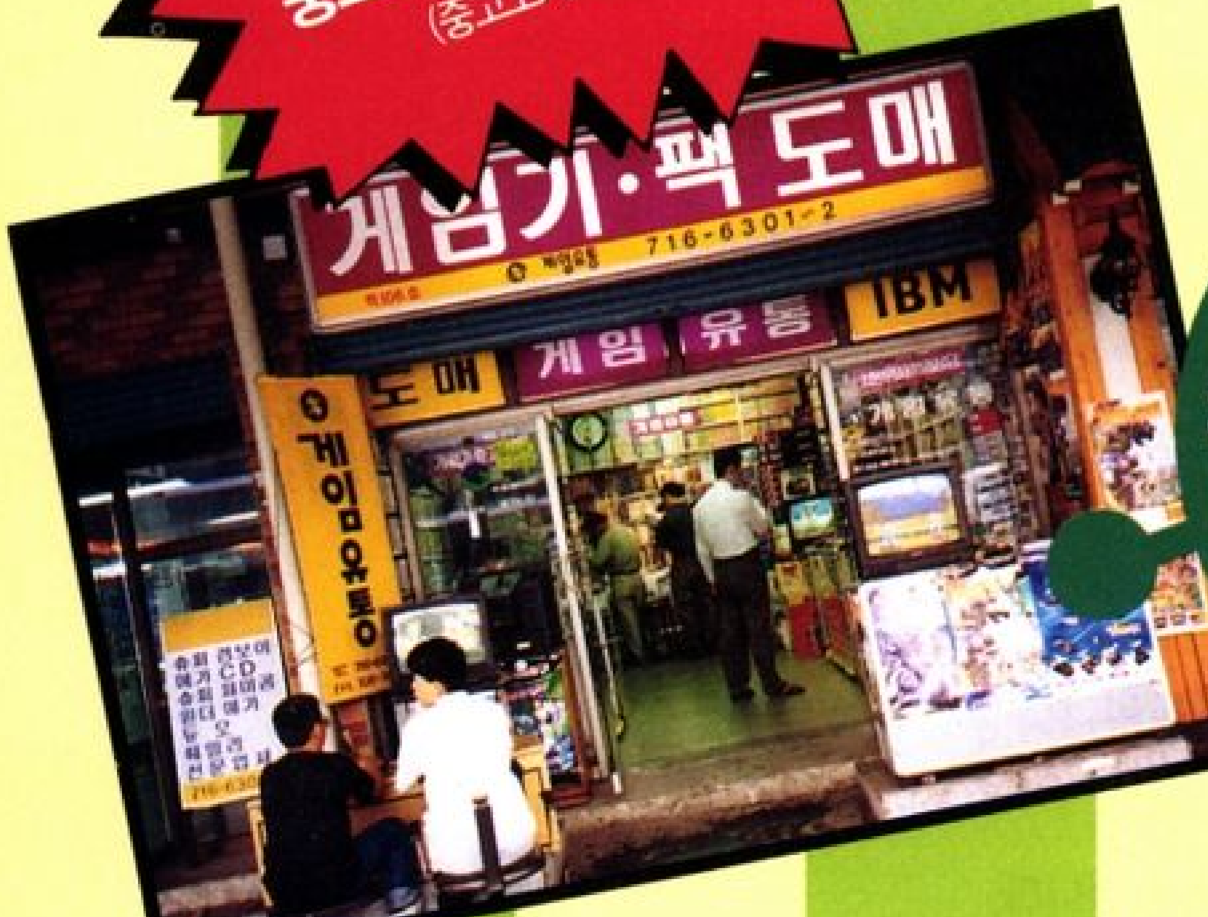
전문 엔터테이먼트 게임샵 출현

이제 더이상 단순한 게임기 가게는 존재할 수 없습니다.
국내 최초로 시도되는 "엔터테이먼트 게임샵".
이젠 색다른 선진서비스와 토탈 이벤트를 경험하십시요.

게임유통

신설매장 (전문코너)
중고교환 판매 전문점
(중고고가매입)





1. 가격저럼
2. 신게임 신속공급
3. 5회 거래시 무상교환
4. 30회 거래시 게임팩 무료지급



수퍼 알라딘보이, 슈퍼컴보이, 듀오, 메가CD, 3DO
마티, 미니컴보이, 핸디겜보이, PC GT, 제규어, 네오지오,
패밀리, 스틱, 패드 각각 다량보류, 염가판매

• 통신판매
게임기+팩=가장 빠르고 싸게, 게임유통에서 책임지겠습니다.
게임의 관련 제작품 무료, 동시 우송합니다.

— 일요일도 영업합니다 — 항시 주차가능, 30분 무료

■ 본점



■ 서울시 용산구 한강로 2가 나진상가 13동 1층 특 106호
■ TEL : 706-3070, 716-6301~2

■ 청주게임 TEL : 55-7824/57-3580	■ 정릉점 TEL : 911-4057	■ 안양으뜸 TEL : (0343)44-7036	■ 팩랜드 TEL : (0331)251-5311	■ 서초점 TEL : 568-8395	■ 원주점 오픈 TEL : (0371)45-4268	■ 일산(게임센스) TEL : (0344)912-6130	■ 동서쇼핑 오픈 TEL : 421-2332	■ 안산점 오픈 TEL : (0345)402-5938
■ 도곡점 TEL : 558-6241	■ 평택점 TEL : (0333)7-2221	■ 가평점 TEL : 82-0386/9486	■ 구월게임 TEL : 434-2669	■ 게임나라 II TEL : (0331)47-5831	■ 삼성점 TEL : 547-9400	■ 게임왕자 TEL : 487-0115	■ 안산스타프라자 TEL : (0345)411-3958	■ 수원컴퓨터랜드 오픈 TEL : (0331)37-0465
■ 중앙겜보이 TEL : (0443)48-4845	■ 명성게임랜드 오픈 TEL : 852-6425	오픈 월드코아내 게임유통 부평계산점 TEL:(032)549-7541	■ 서분당점 TEL : (0342)712-2872	■ 충무점 TEL : (0557)44-2858	■ 당산점 TEL : 632-4217	■ 이리역전점 TEL : (0653)842-8558	■ 분당점 TEL : (0342)702-2892	■ 군산점 TEL : (0654)465-4064

도매

게임 유통업체코너

완벽한 유통망과 투자유치 시스템

게임 산업에 참여하시는 업주를 위하여
완벽한 제도와 정보를 제공하겠습니다.
업주님들의 투자의 기회를 마련하여 안정적인
사업 확장을 이루어 드리겠습니다.

평생 고객제에 의한 회원관리

매장을 방문하신 모든 고객을 가족처럼 소비자의
입장에서 섬세한 서비스를 약속합니다.



■ **부산 센스 : TEL : (051) 896-8489**

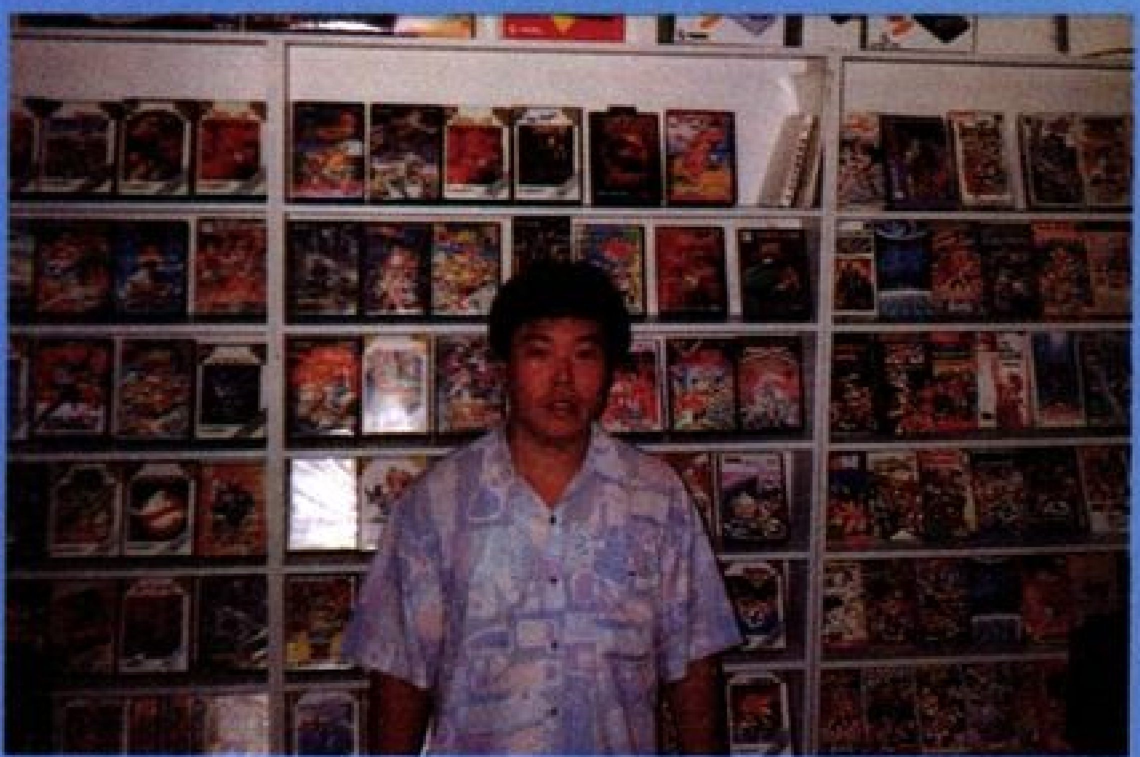
지금까지의 CD, 마티, 듀오, IBM-CD, 3DO, 제규어의 CD를 게임유통에서 만나보십시요. 종전과 다른 모든 종류의 CD를 전시 판매하고 있습니다.

3B SYSTEM에의 매장관리

- **BETTER PRICE (보다 저렴한 가격)**
- **BETTER QUILITY (보다 우수한 품질)**
- **BETTER SURVICE (보다 나은 서비스)**

신규 OPEN

■ **게임센스 702-3247 나진 12동 나열 16호**
■ **전자랜드점 1층 뉴스타 702-0202**



■ **당산 게임유통 : TEL : 632-4217**

구좌번호 (예금주 : 서원철)

- 국민 : 015-24-0311-360
- 조흥 : 315-04-370918
- 외환 : 309-19-02351-2
- 농협 : 011-12-052163
- 중소기업 : 284-13-0014-001
- 신탁 : 36309-1790908



DAOU INFOSYS CORP.



품질보다 더 좋은 광고는 없습니다.



패밀리용
- 장군의 아들
- 둘리 부라보
- 메탈포스
- 코코 어드벤처

겜보이용
- 장군의 아들
- 토토월드
- 둘리 부라보
- 슈퍼 월드컵축구
- 수호전사







게임머신
- **선명한 화면 깨끗한 음질**
- **화려한 디자인 다양한 색상**
- **완벽한 품질검증,(EMI 검증) 철저한 A/S**
- **합리적인 가격과 견고한 내구성**
- **2단계 터보 스피드에 의한 생동감 있는 게임진행**



■ 파워스틱 6버튼 조이스틱(겸용)



■ 파워스틱 6버튼 조이스틱(수퍼 패미콤용)



■ 파워스틱 6버튼 조이스틱(메가드라이브용)

①8방향 조정기능 ②6개의 발사버튼 ③오토기능 ④터보기능



■ 옴니 TV링크

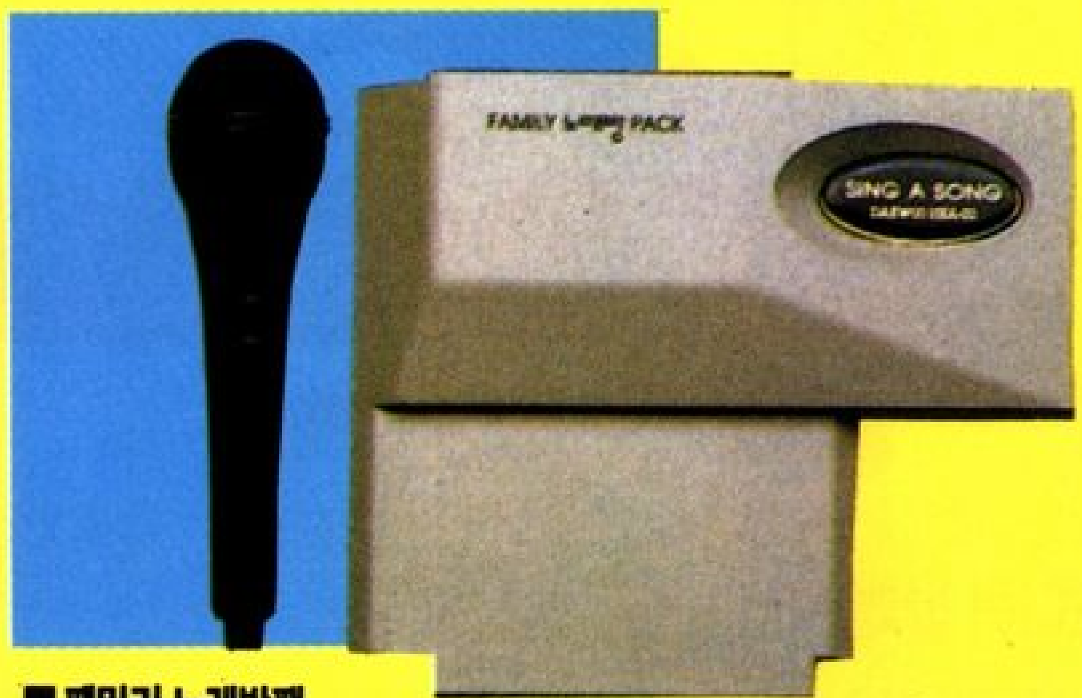


■ SFX CONVERTER(수퍼 패미콤용)

①가정의 모든 영상기기를 1대의 TV에 연결사용(4대) ②전자식 원터치 기능	①수출용 제품 ②2개의 슬롯으로 전세계의 모든게임 S/W 운용가능 ③스위치 전환으로 사용게임선택



■ 패밀리 노래방



■ 패밀리 노래방팩

①기존 패밀리 기기와 동일한 게임운용 ②노래방 동시사용 가능 ③대우전자 브랜드	①기존 패밀리 게임기에 연결시 노래방으로 사용 ②대우전자 브랜드

Daou
DAOU INFOSYS CORP

(주)다우정보시스템

TEL : (032)611-9625~8
소비자 상담실 : 3450-4837

※ 전국의 게임매장및 주요 백화점에서 판매중

■ 서울(02) : 으뜸본점 : 703-1564, 게임랜드 : 712-3682
모닝게임 : 701-6066, 게임파워 : 706-9002
삼일전자 : 715-3131, 멀티테크 : 703-4658
영일전자 : 713-0140
■ 부산(051) : 태원상사 : 805-8968
■ 광주(062) : 마이컴프라자 : 522-9938, 광주컴 : 226-7948
■ 청주(0431) : 청주으뜸 : 68-8070, ■ 대전(042) : 대전태원
: 252-1309, ■ 대구(053) : 대구 꾸러기 421-5243

게임 소프트가 경제적으로 바뀌면 횡재는 누가하지!?

결코 패밀리 유저를 버릴 수 없었습니다 !





드디어 발매 개시 ! !

- 한국의 기술력으로 만든 경제적인 합팩이 실력있는 유저를 기다립니다.
  패밀리 유저가 좋아하는 게임을 전부 모았습니다.
- 순수 기술력으로 만든 한글화 합팩

판매원

■영일전자
용산구·나진상가 12동 128
문의처 : 713—0140

■삼일전자
용산구 나진상가 13동 117호
문의처 : 715—3131

프로그램 등록번호 : 94—01—14—2585

패밀리용 64합



10월, 패밀리용 20합 출시 예정 !!



장풍
절찬 판매중 !!
PRESS START BUTTON
폭염을 뚫고 살아남은
순수 국산력 시리즈 3탄
「장풍 3」가 있다 !!
악의 나치스 군대를 무찌르기 위해 장풍 12전사가 다시 뭉쳤다.
놀라운 파워업/뛰어난 그래픽/화려한 액션의 쾌거
■기종 : 알라딘보이
■제작사 : 삼일전자
■용량 : 8M
■장르 : 대전 액션

'94 다크스토커즈 게임 경진대회

(아시아 선수권 대회 선발전)



「DARKSTALKERS 게임 경진대회」 개최 안내

—본선 참가자 모집방법(예선)—

1. 일정 : 8월 22일~9월 25일
2. 장소 : '다크스토커즈' 설치된 전국오락실
3. 대전방법 : 토너먼트 또는 최고 점수제
4. 선발인원 : 각 오락실당 2명

—본선 대회—

1. 일시 : 1994년 10월 2일(일요일) 09 : 00—18 : 00
2. 장소 : MBC문화체육관(서울 중구 정동소재)
3. 방법 : 토너먼트식
4. 시상 내용

1) 1등 입상자는 일본개최 아시아 선수권 대회 참가 자격 부여.
2) 상위 입상자 32명(1등에서 6등) 에 각종 상품증정.
3) 참가자 전원 푸짐한 기념품 증정
4) 행운권 추첨(30명)

CAPCOM 아케이드용 CPSⅡ 시리즈

- ●제 1 탄 SUPER STREET FIGHTER Ⅱ (슈퍼 장풍)
- ●제 2 탄 DUNGEONS & DRAGONS(던젼 드래곤)
- ●제 3 탄 ECO FIGHTERS(에코 파이더)
- ●제 4 탄 SUPER STREET FIGHTER Ⅱ TURBO(슈퍼 터보)
- ●제 5 탄 ALIEN VS. PREDATOR(에이리언 VS. 프레데터)
- ●최신작 DARK STALKERS(다크스 토커즈)

문의 : (주) 고봉산업 (02) 706—8602

신세대 게임챔프

1994년 10월호

목 차

?

챔프가 변한다!

페이지 대폭 증면

특별부록 연타 증정

"11월호부터 챔프가 달라진 모습을 확인하고 구입하십시요"

챔프는 "독자 우선주의"를 추구합니다.

전화 한통화로 새로운 게임소식을 알 수 있는 스포키 '게임정보' 700-7400 확인 775호

게임기·팩 도매 전문매장

게임 21세기

추석맞이 특별세일
및 사은품 증정

■취급 품목
3DO, 새턴, 네오지오(CD),
수퍼컴보이, 수퍼알라딘보이,
듀오, 메가CD, 미니컴보이, 핸디겜보이,
IBM-PC, PC GT, 패미리

- 각종 신종게임 다량보유
- 개업문의 업자상담 환영
- 중고 교환판매 전문점(중고고가매입)
- 회원 모집중
- 각종 게임음악 TAPE판매
- 각종 게임만화 TAPE판매



● 이달의 신종

- 사무라이 스피리츠 S.F.C
- 라이브 어 라이브 S.F.C
- 마더 2 S.F.C
- 드래곤볼 Z(초무투전 3) S.F.C
- 랑그릿사 2 M.D
- 혼두라 M.D
- 로켓나이트 어드벤쳐 2 M.D

● 기획 상품

- 아랑 2 M.C
- 슬램덩크 M.C
- 사무라이 스피리츠 S.F.C, M.C
- 라이브 어 라이브 S.F.C
- 랑그릿사 2 MD
- 득점왕 2 NEOGEO
- 이스Ⅱ 스페셜 IBM-PC
- 축구 6합 FC

선착순 특별할인 판매!!

• 주일은 쉽니다-항시 주차 가능, 30분 무료.



통신판매(예금주 : 장문석)

- ●국민은행 : 066-24-0346-429
- ●제일은행 : 402-20-137242
- ●신탁은행 : 36304-2482205
- ●조흥은행 : 952-04-024478
- ●농 협 : 011-01-412358



게임 21세기

- ● 본점 : 서울시 용산구 한강로 3가 2-8
  나진상가 12동 4열 119호
- ● TEL : 717-0818~9
- ● FAX : 717-0819

■게임 21세기 제 1매장 : 서울시 강서구 등촌동 565-4호
TEL : 653-8477~8

DA HOON

조이스틱



아트맨

IBM-PC 전용

■ 특징

- IBM PC/XT/AT/386/486/PENTIUM과 호환성
- A, B, C, D 4개의 발사 버튼 내장
- 좌표 조정이 필요없는 오토메틱 센터방식
- 터보 발사 버튼 내장과 터보 속도 스위치 부착
- 200CM의 15PIN 콘넥터 케이블 사용



워너스틱

수퍼 알라딘 보이용 6B

■ 특징

- 실리콘 고무접점으로 부드러우며 긴 수명을 유지
- 각 버튼에 대한 2단계 속도의 자동기능
- 3버튼 방식과 6버튼 방식의 겸용 조이스틱
- 슬로우 모드의 게임속도 선택 스위치 부착



슈퍼스틱

슈퍼 컴보이용

■ 특징

- 각 버튼에 대한 원터치 선택방식의 자동기능
- 정상모드와 슬로우모드의 게임속도 선택스위치 부착
- LED를 사용하여 시각적으로 동작상태 확인
- 각 버튼에 대한 2단계 속도의 자동기능

패밀리용, MSX(재믹스) 알라딘보이겸용, 수퍼 알라딘보이(3B)용, PC 엔진용, 네오지오 용, IBM-PC(키보드 방식)용, 컴보이용도 준비되어 있습니다.

다훈전자

경기도 부천시 오정구 원종2동 150-7(용문빌딩 2층)
TEL : (032)675-7755, 676-3104 FAX : (032)676-3104

게임랜드

●서울시 용산구 한강로3가 3-23호 15동 1층 29호
(조흥은행건물 1층) ●TEL : 712-3682~3












■ 8월10일 발매!

기본사양 PC 286 VGA, 애들립 이상
권장사양 PC 386 VGA, 사블 이상

■ CD-ROM 버전CD 2장 ₩49,000

386 이상의 기종에 CD-ROM 드라이브와 사블호환 카드만 있으면 O.K. CD로부터 연주하는 아름다운 배경음악과, 고품질의 음성 출력에 의해 화려한 게임을 즐기실 수 있습니다. CD 2장으로 구성!!

■ 이스 2 스페셜 ₩39,000

■ 미디 패키지 ₩15,000

게임중의 60여곡의 음악을 미디로 들으실 수 있습니다. 사운드 캔버스와 옥소리 프로페셔널 3.0 두 가지의 데이터가 준비되어 있습니다.

■ 음성 패키지 ₩18,000

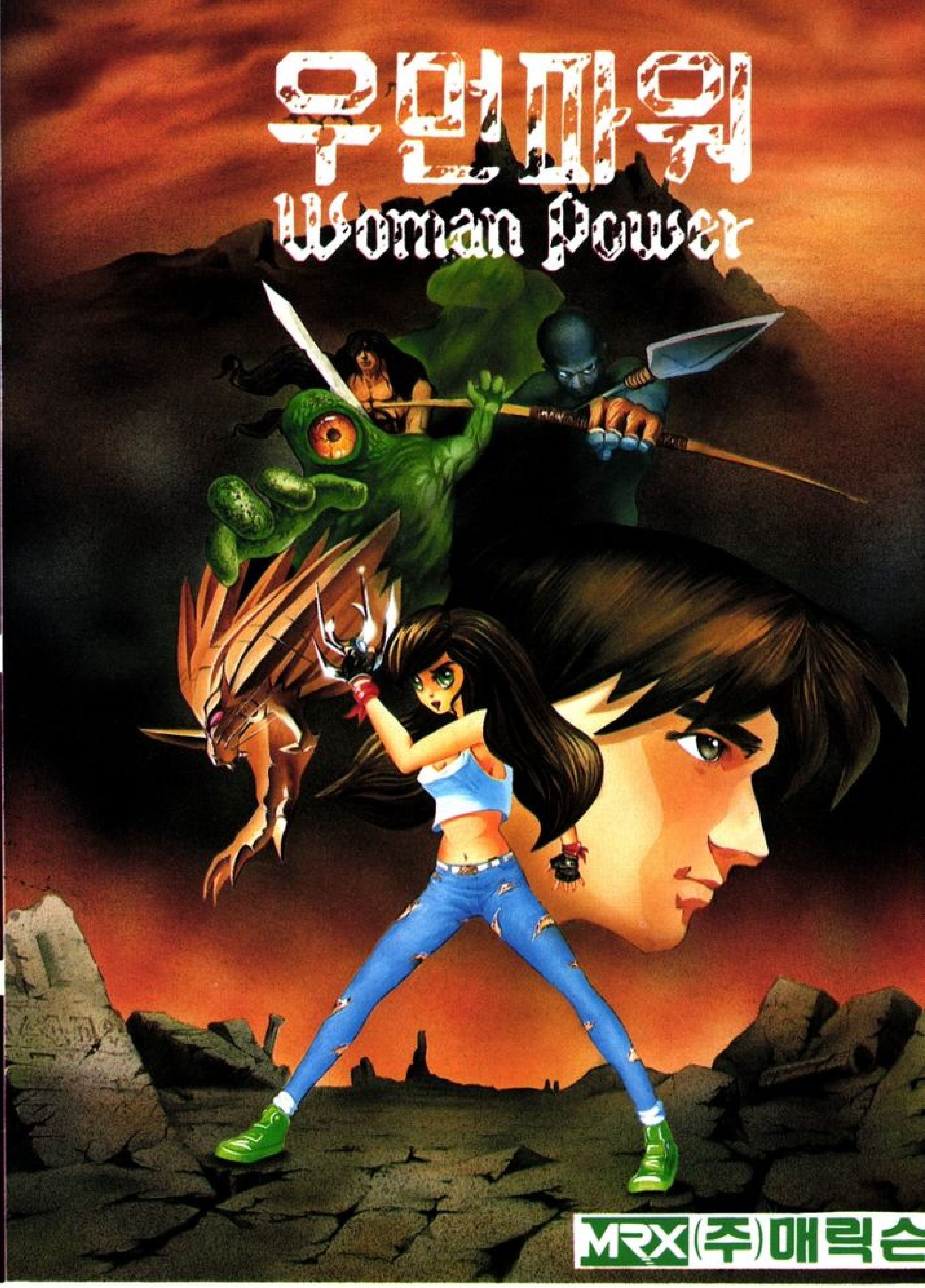
게임중의 주요 대사들이 실감나는 우리 성우들의 목소리로 출력됩니다.

국내 공급자
아프로만 소프트 밸리 (주)

(주) 한도흥산무역 ㊐100-101 서울 중구 충무로1가20 C.P.O. BOX. 1057 TEL (02) 594-6874




SCORE
HEALTH
KEY
ITEM

SCORE
HEALTH
KEY
ITEM

우먼파워
Woman Power
MRX (주)매릭슨

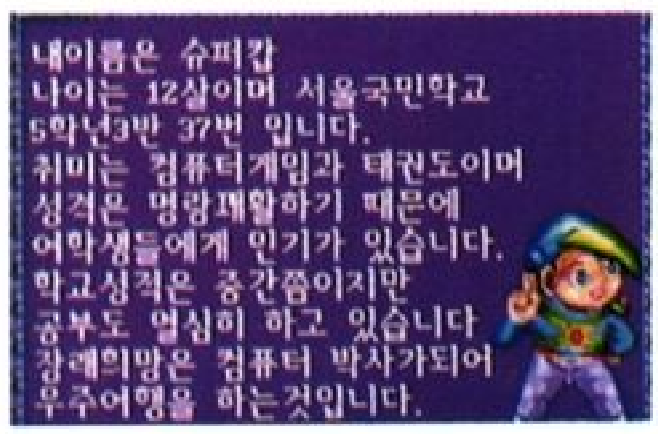


















● 8월 5일 발매

● 가격 26,000원

■ 게임특징 우리게임

- ■ 국내 최초로 가장 빠른 2중 스크롤의 구현
- ■ 화려한 그래픽과 강력한 사운드
- ■ 국내 최고 액션 어드벤처 게임의 진수
- ■ 멀티보이스 효과음 지원
- ■ 올여름 슈퍼소년 경찰의 화려한 등장
- ■ 다양한 캐릭터와 거대한 보스와의 싸움

■ 게임환경 우리문화

- ■ IBM PC AT-286이상
- ■ VGA(256칼라)
- ■ 하드 디스크 10MB이상 필요
- ■ 기본 메모리 560KB
- ■ PC내장 스피커, 애드립, 블래스터 지원

개발원(제조, 판매)

(주)매릭슨

서울·강남구 삼성동 128-22 삼혜빌딩 6층 전관

판매문의

TEL : 558-0085, FAX : 558-4003


시나리오를 바꿀 수 있었다!!
당신의 총이 싸움의
PRESS START

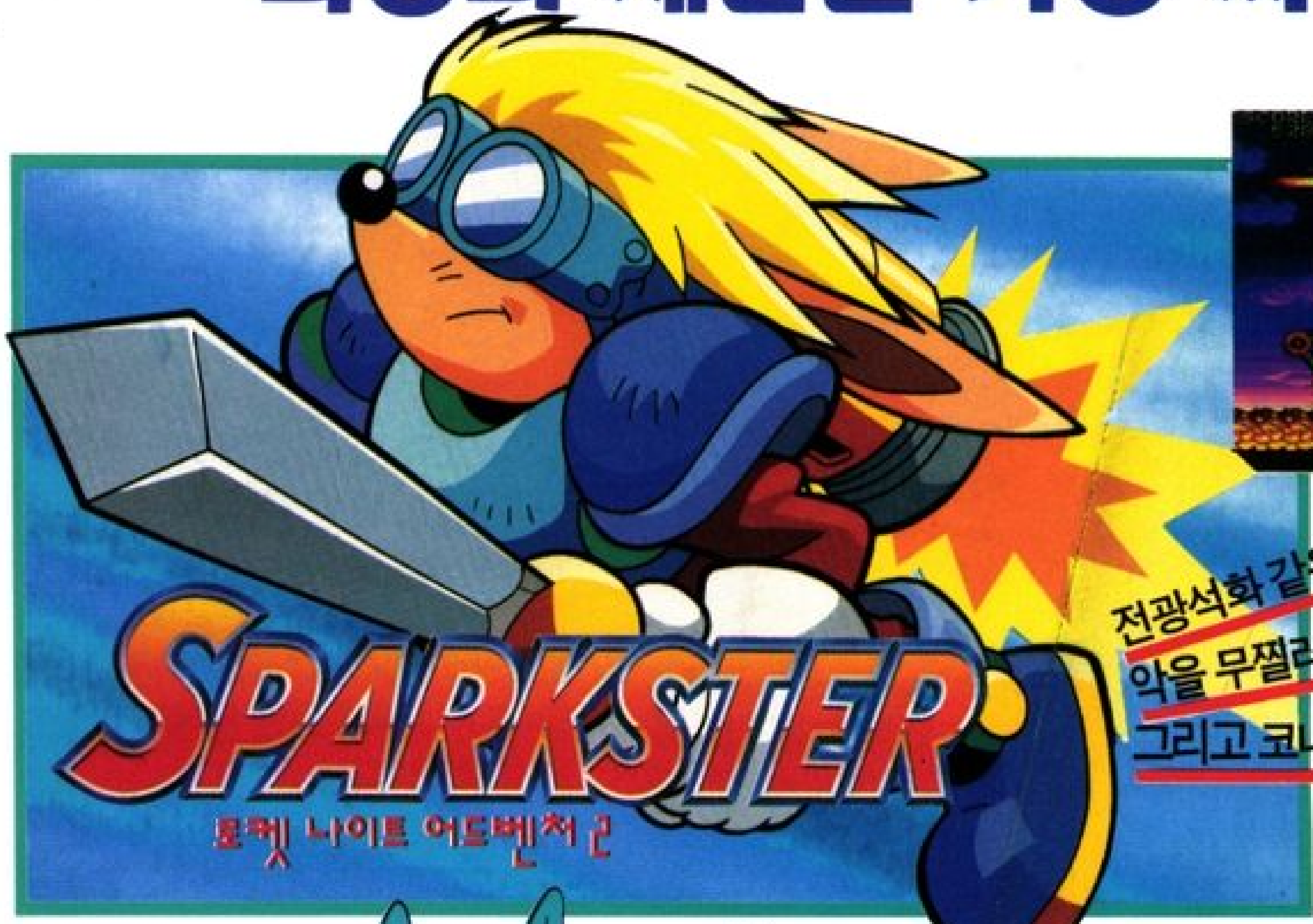
삼성 게임기 총판점 체인점 모집중

post

게임박사들도 즐겨찾는 게임전문 양판점



포스트와 토탈게임의 만남.
최상의 제품을 가장 싸고 빠르게!!





■ 용량 : 8M
■ 제작사 : 코나미
■ 장르 : 액션
■ 인기시리즈 2탄



전광석화 같은 스피드.
악을 무찔러야만 하는 감동의 스토리.
그리고 코나미사만 가능한 탄탄한 구성.

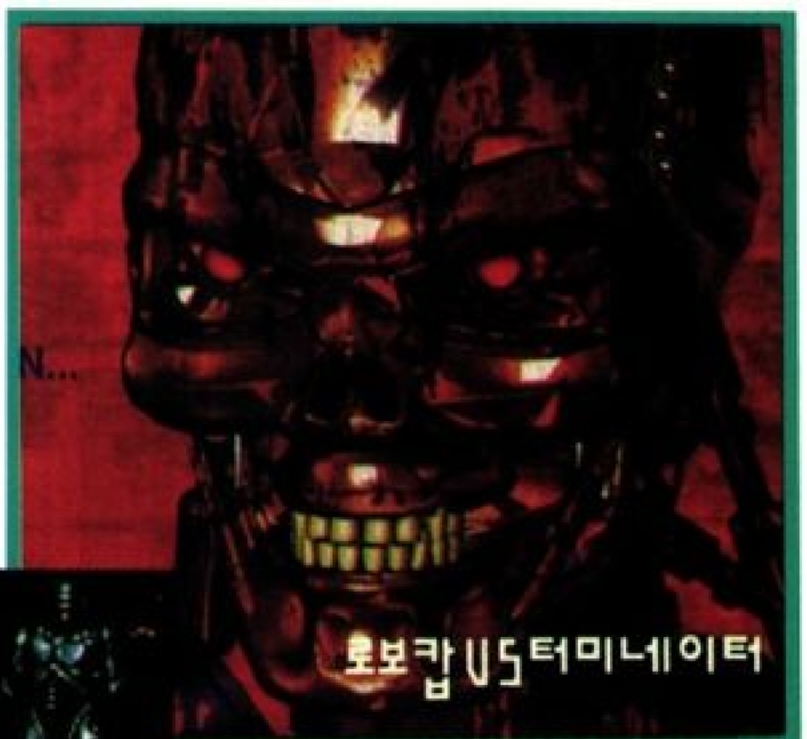






■ 용량 : 8M
■ 제작사 : 코나미
■ 장르 : 액션
■ 멀티탭 지원

타이니 툰 시리즈는 언제나
발매와 동시에 매진입니다.







영화의 흥분이
게임으로 되살아난다.

■ 용량 : 16M
■ 제작사 : 버진 게임
■ 장르 : 액션
■ 절찬리 발매중

ENTERTAINMENT & EDUCATION

인기절정의 KOEI 三國志 시리즈 제3탄 !

더욱 치밀해진 전투, 전략은 물론 가상모드를 사용, 자신이 만드는 60人 가까운 무장이 게임에 등장. 유비, 조조등과 함께 역사상의 영웅이 되어 천하통일의 야망을 펼쳐 보십시오.







징기스칸 수호전 삼국지 Ⅱ

삼국지 Ⅲ hand book 발매

三國志의 세계가 더욱 가까이 여러분 곁에 다가갑니다.

- 게임의 전략, 전술, HEX전 소개
- 무장 인물록 등

가까운 서점이나 게임매장에서 만나볼 수 있습니다.

KOEI

서울시 송파구 오금동 23번지 도원빌딩 3층
☎ 401－2531/2

BISCO

슈퍼콤 X-PLUS 탄생기념 교환 대잔치!!

8Bit 중고 게임기를 새 제품 16Bit 게임기 해태바이스타로 58,000원에 교환하여 드립니다.

☎ (02) 701-4290으로 전화주십시요.



바이스타

- S/W 1개 포함
- 보안경 포함
- EMI(전자파 장해방지) 합격
- 롬카드 방식
- 교환 판매점 모집—획기적인 아이템!!

소비자가 ₩169,000

■ 바이스타용 컨버터 판매개시!!

- *미국 및 일본등지에서 발매되는 NEC사의 모든 PC-ENGINE 계열의 휴카드(HU-CARD)를 사용하실 수 있습니다.*
  —스트리트 파이터 Ⅱ 대쉬, 범버맨 '94—

주식회사 거보

■ 취급 백화점

● 서울 : 애경백화점, 해태백화점(명일동), 그레이스백화점, 토이하우스(롯데월드점), 진로유통(서초동), 신세계(천호동), 미도파(명동, 청량리), 태평데파트 ● 인천 : 희망백화점, 동아 City백화점 ● 안산:세반백화점 ● 천안:한양백화점 ● 청주:진로백화점

■ 본사 : 용산구 한강로 3가 3-23 나진상가 15동 110호
■ TEL : 701-4290/711-8734/703-8904/701-4290
■ FAX : 711-8735
■ 공장 : 경기도 성남시 하대원동 148-8
■ TEL : (0342) 757-2065/2066
■ FAX : (0342) 721—7730


SAMSUNG
삼성전자
기술의 힘으로 세계와 겨루는
삼성 게임소프트웨어
16전사의 뜨거운 대전이 펼쳐진다!!
16비트 수퍼 알라딘보이용
슈퍼 스트리트 화이터 2
風林火山
MAXIMUM
수퍼 알라딘보이 사상 초유의 40메가
절찬리 판매중
40M
SUPER STREET FIGHTER II
초고속 슈퍼 배틀모드 탑재
* 버서스 배틀 * 그룹 배틀 * 타임 챌린지 * 토너먼트 배틀
가까운 게임 매장에 문의 하세요.
하이콤
■서울시 용산구 한남동 665-4
■TEL : 795-5765 ■FAX : 793-2329



동시발매 결정 ! 한정 판매 구입을 서두르세요.

하이콤 ■서울시 용산구 한남동 665-4
■TEL : 795-5765 ■FAX : 793-2329

수퍼 알라딘보이용 / 24메가
네오지오 200% 완벽 이식

챔프정보국

기업 MD용 신창세기 라그나센티 한글화된다
—삼성, 12월 하순에 완성 예정—


한글화가 결정된 세가사의 액션 롤플레잉, 「신창세기 라그나센티」


한글화를 검토중인 세가사의 「스토리 오브 토어」

최근 게임사업 구도를 새롭게 잡고 적극적인 활동을 펴고 있는 삼성은 세가사의 「신창세기 라그나센티」를 한글화하기로 결정했다.

지난 6월 일본 세가사로부터 발매된 「신창세기 라그나센티」는 다채로운 이벤트, 적절한 난이도, 장대한 스토리와 개성적인 캐릭터로 인기를 모으고 있는 16M 액션 롤플레잉 게임이다. 이 게임의 한글화는 지금까지 삼성내에서 게임개발을 담당하고 있는 멀티미디어팀에서 담당하기로 했으며 12월 하순에 완성될 예정이다.

이에 대해 국내 게이머들은 일본어 자막 게임 금지로 우수한 롤플레잉 게임을 즐길 수 없었는데 뜻밖의 반가운 소식이라고 환영의 뜻을 나타냈다. 아울러 국내 최초로 추진되는 롤플레잉 게임의 한글화 게임인 만큼 큰 기대를 표명했다. 한편, 삼성은 현재 개발 진행중인 세가사의 또다른 16M 액션 롤플레잉 게임 「STORY OF THOR(토어의 이야기)」의 한글화도 검토중에 있어 그 결과가 주목되고 있다.

문의처 : 삼성전자(02—259—2975)

기업 국내 최초의 탱크 전략 시뮬레이션 [K—1 탱크] 출시 임박

[나는 낚시가 좋아] 등의 게임 소프트웨어를 개발한 바있는 타프 시스템이 국내 최초의 탱크 전략 시뮬레이션 게임 [K—1 탱크 : 일명 88전차]를 제작중이다.

타프 시스템의 정재영 사장은 국내 게임 시장에 출시되어 있는 전략 시뮬레이션 게임들이 자국의 역사나 전투장비에 대한 우월성을 표현하고 있다는 점에 착안하여, 한국군의 주력전차인 K—1 탱크를 소재로 삼았다고 밝혔다.

다국적군의 일원으로 걸프전에 참전한 한국 탱크부대의 활약을 가상하여 제작하고 있는 [K—1 탱크]는 현재 막바지 디버깅 작업이 진행중이며, 범아정보시스템과 유통 대행에 대한 접촉이 이루어지고 있다.

문의처 : 타프 시스템(02—518—1369)

소프트웨어 [YS는 못말려] 게임화 난관 봉착

게임유통업체인 SKC 소프트랜드에서 김영삼 대통령을 소재로 한 IBM-PC용 게임 [YS는 못말려]를 기획중이다. 그런데 SKC측의 한 관계자에 따르면 청와대측의 허락을 정식으로 요청했지만 아직 정확한 답변을 듣지못해 기획 단계에서부터 차질을 빚고 있으며, 본격적인 제작에는 돌입하지 못하고 있다고 한다.

게임 장르는 액션 롤플레잉이나 전략 시뮬레이션이 유력하며, 발매 일시는 아직 불투명한 상태이다.

문의처 : SKC 소프트랜드(080—023—6161)

소프트웨어
베스트셀러 소설 "퇴마록", IBM PC 게임화 !

지난 1993년 겨울부터 하이텔통신에 연재된 바있는 이우혁 씨의 소설 [퇴마록]이 게임제작 유통업체인 동성조이컴 개발팀에 의해 IBM—PC게임으로 제작되고 있다.

하이텔통신 소설이라는 새로운 장르의 개척자라 불릴만큼 선풍적인 인기를 누렸으며, 책으로도 출간되었던 퇴마록은 국내편과 세계편으로 구성된 악한 마력을 퇴치하는 퇴마사의 이야기로 다양한 액션, 박진감 넘치는 사건전개, 개성적인 캐릭터와 감동적인 스토리가 돋보이는 작품이다.

지난 7월부터 기획에 착수한 동성조이컴은 완벽한 시나리오 재현을 통해 독특한 소재의 재미있는 게임을 만들겠다는 굳은 의지를 보이고 있다. 이 게임은 국내 최신 인기 소설을 게임화 한다는 점에서 주목을 받고 있다.

문의처 : 동성조이콤(02—569—9820)



게임화가 진행중인 베스트셀러 소설 "퇴마록"

기업
『한국전자유기장업협회 중앙회』 명칭 변경

「한국전자유기장업협회」는 정관 변경으로 보건사회부 허가제113—13호로 승인됨과 동시에 94년 8월 2일부터 「한국컴퓨터게임산업중앙회」로 정식 명칭을 변경하게 됐다.

업체 「삼성 게임 프라자」 체인점 모집

지난 8월 12일 삼성전자는 세브란스빌딩(서울역 앞 소재) 24층 국제회의실에서 게임기 소매점 [삼성 게임 프라자 체인점] 사업 설명회를 개최했다.

하이콤이 주최하고 삼성전자가 후원한 이 행



삼성 게임프라자 개설 신청서

사에는 국내 게임시장의 올바른 유통구조를 확립하고 게이머들에게 정품 게임소프트웨어를 신속하게 공급하며, 게임매장의 편리한 게임 소프트웨어 구매와 안정성 등을 확보하기 위한 설명회였다.

설명회는 하이콤 대표이사 한영조 씨, 삼성전자 H.E사업팀 최종구 씨의 인사말을 시작으로 [450억불 시장을 잡아라!]와 세가사의 [차세대 게임기와 소프트웨어] 두편의 비디오를 상영하여 참석자들에게 게임에 대한 매스컴의 높은 관심도와 세계 게임시장의 변동하는 모습을 보여주었다.

이어 진행된 체인점 모집 설명의 시간을 가졌는데 참석자 대부분이 게임매장을 직접 운영하고 있는 사람들이어서 체인점이 되었을 때의 장점과 혜택에 높은 관심을 보였다.

행사를 개최한 하이콤과 삼성전자는 전국적인 체인점 확산을 통해 국내 게임시장의 발전과 올바른 게임문화 정착에 노력할 것이며, 연내에 200여 곳의 체인점 확보 계획을 밝혔다.

문의처 : **하이콤(02-795-5765)**

매장 정릉 게임랜드, 최단시일내 회원 3,000명 돌파

성북지역 게임 명소로 알려진 정릉 게임랜드의 회원이 무려 2개월 사이에 3,000명선을 돌파해 화제를 모으고 있다.

패밀리에서 네오지오까지 모든 게임기들을 구비하여 성북지역 유저들을 상대하고 있는 이 매장은 회원제를 91년 개업때 실시하여 금년 8월 현재 3,000명선을 돌파했다는 것이다. 회원 특전으로서는 가입 후 5회 대여자에게는 1회 무료 대여, 30회일 경우 원하는 팩 1개를 무료 증정하는 등의 방식으로 단시간내에 좋은 결과를 얻었다고 한다. 앞으로 정릉 게임랜드는 더 많은 특전의 폭을 넓혀 회원을 늘려 가겠다고 밝히고 있다.

문의처 : **정릉 게임랜드 911-4057**

매장 아랑, 완구 백화점에 게임 코너 설치

(주)아랑(대표 조랑곤)은 지난 7월 중계동 건영 옴니 체인 스토어 「파란 마음」 완구 백화점에 게임 코너를 설치한 것을 시작으로 8월 27일에는 부평에 영실업과 함께 게임기 백화점 「WAWA」 2호점을 개업했다.

국내에서는 처음으로 완구 백화점에 게임 코너를 설치한 (주)아랑은 8비트는 물론 16비트 게임기와 각종 게임팩, IBM-PC게임 등을 구비했으며 소비자들에게 연중 20% 할인 판매하여 값싸게 구입할 수 있도록 하고 있다.

문의처 : **(주)아랑 715-5828**

행사 제 2 회 컴퓨터 학습 및 게임 소프트웨어 페스티벌 개최

지난 8월 25일부터 28일, 용산의 한국통신 소프트웨어 프라자에서는 제 2회 컴퓨터 학습 및 게임 소프트웨어 페스티벌이 개최됐다.

이 행사에는 국내제작 게임을 비롯하여 외국 소프트웨어 한글화 작품과 교육용 소프트웨어가 다수 전시됐으며, 컴퓨터 게임에 관한 공개 강좌도 실시됐다.

행사 「기술력 증진을 위한 공동 프로젝트 추진」
- 한국 어뮤즈먼트 소프트웨어 연구조합 간담회 개최 -

과기처 산하 연구단체인 『한국 어뮤즈먼트 소프트웨어 연구조합(회장. 홍일래)』에서 지난 8월 11일, 상공부. 과기처의 담당 사무관과 국내 게임 제작사를 초청, 정부 프로젝트 공동 개발건에 관한 간담회를 개최했다.

이번 간담회에서는 낙후된 개발 기술 향상을 위해 공동기술기반 구축에 관해 구체적인 논의 되었으며, 협회와 개발업체간의 사업 계획에 관해서는 쌍방 협의 이후 작업을 진행키로 결정했다. 또한 게임관련 국가 법률의 문제점으로 게임 개발자들에 관한 현실성없는 정부자금 지원책과 여신규제 등을 지적했으며, 제작업체간의 협력을 통한 정보교환등이 논이 되어 참석한 개발자들간의 상호 협력을 다짐하기도 했다.

참석자 : 상공부 과기처의 담당 사무관과·한국 어뮤즈먼트 조합·빅콤·옥산·선아 등의 6개 회원사 미리내·막고야·소프트라이 등 13개 PC게임 개발 관련사

내용문의 : 한국 어뮤즈먼트 소프트웨어 연구조합 (269-4208)

행사 [소닉과 너클스] 세계대회 개최

미국 세가사는 소닉시리즈 최신작 [소닉과 너클스]의 대대적인 홍보와 메가드라이브 기종의 인식을 새로이 다지기 위해 [소닉과 너클스] 세계대회를 개최한다.

록 더 록(Rock The Rock)이라는 이름으로 개최되는 이 대회는 세계 각국의 대표를 뽑은 후에, 10월 9일 미국에서 결승전을 벌이는 방식이다.

각국 대표들은 특수 호송차와 헬리콥터를 타고 대회장인 알카트라즈섬으로 이동해서 경기를 벌이며, 우승자에게는 미화 2만5천달러(한화 2천만원)의 상금이 주어진다.

현재, 우리나라의 예선 일정과 선발기준 등은 알려진 바 없으나 미국과 일본이 대표 참가를 밝힌 이상, 우리나라도 긍정적인 검토가 이루어질 전망이다.

문의처 : **삼성전자(02-258-2875)**



소닉과 너클스

행사 제 9 회 유니코사 연합전시회 개최

지난 8월 10일부터 14일, 5일간에 걸쳐 혜화동 산업디자인포장개발원 별관 2층에서 제9회 UNICOSA 게임 소프트웨어 작품전이 개최됐다.

이번 전시회에는 아마추어 제작자들이 만든 80여점의 소프트웨어를 비롯하여 비공모 작품 다수와 기존의 소프트웨어 개발업체들도 참가했으며, 특별 행사로써 게임제작설명회, 역대 수상작 전시, 국산게임전시회, 국산워드프로세서전시회 등이 개최됐다.

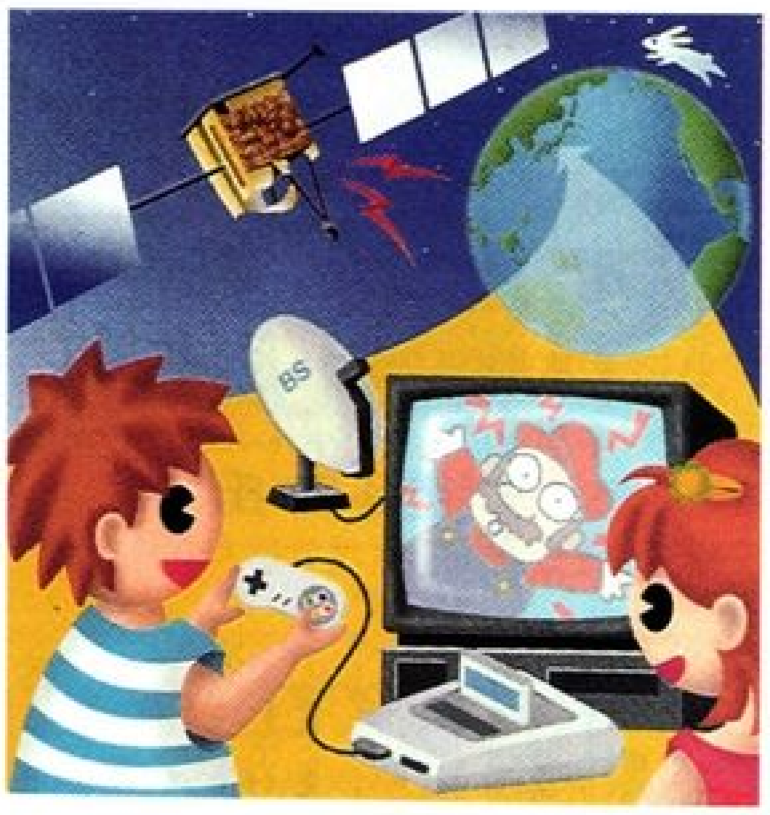
문의처 : **한국 정보문화센터 02-715-5828**

챔프정보국

통신 닌텐도, 디지틀 데이터 방송 개시!

닌텐도가 위성을 통해 디지틀 데이터 방송을 개시한다. 이미 위성방송 튜너를 가지고 있는 유저라면 전용 위성 데이터 어뎁터를 슈퍼패미컴에 접속하고 위성 지원 카세트를 부착하면 수신이 가능하다. 물론 수신료는 전액 무료이다.

전용 어뎁터와 카세트는 내년 2월부터 세트로 14,000엔에 판매될 예정이다. 현재 발매를 앞둔 소프트웨어의 일부분을 즐길 수 있는 데모 데이터와 가라오케 데이터 방송(슈퍼패미컴에 접속하는 전용마이크: 예정가 3,000엔) 등의 프로그램도 내보낼 예정으로 있다.



게임 프로그램이라기 보다는 슈퍼패미컴에서 조작할 수 있는 텔레비전 프로그램이라고 말하는 편이 나을 지도…

소프트웨어 「FX」 동시발매 소프트 최신 화면 공개

차세대 게임기 중에서도 탁월한 동화 재생능력을 자랑하는 PC-FX의 소프트웨어, [배틀 히트]와 [팀 이노센트]가 공개되었다. 공개된 화면을 보면 배틀 히트는 캐릭터 표정의 변화 등 애니메이션 연출 기법까지 추가되었으며, 팀 이노센트는 배경의 움직임 등을 통해 지금까지 게임에서 볼 수 없었던 독특한 분위기를 자아낸다.



배경을 3DO 컴퓨터 그래픽으로 처리했다

배틀 히트



팀 이노센트

소프트웨어 「플레이 스테이션」 게임 소프트웨어 가격인하

소니 컴퓨터 엔터테인먼트는 플레이 스테이션의 하드웨어와 소프트웨어를 전국의 주요 소매점을 통해 직판하기로 한데이어 소프트웨어의 가격도 종전보다 2,000엔 정도 낮은 가격(5,000~7,000엔)에 판매하기로 결정했다. 소니는 닌텐도의 소프트웨어가 비싸다는 약점을 노려 이같은 방침을 정한 것으로 알려졌다.



기업 빅콤, 해외시장 진출 인정 받아

국내 소프트웨어 개발업체인 빅콤이 개발한[왕중왕]의 일본내 판매는 해외 소프트웨어 메이커들의 본격 러시를 예상케했다.

빅콤은 원래 한국 SNK 대리점인 빅코에서 독립한 회사로, 현재 태권도를 소재로 한 격투액션게임 [왕중왕]을 아케이드용 기판으로 발매했다. 빅콤의 네오지오 서드파티 참가를 계기로 해외제작사들의 대대적인 참여가 예상되고 있다. 또한 이러한 해외 서드파티의 소프트웨어 시장 참여는 늘어날 것이라고 전망했다.



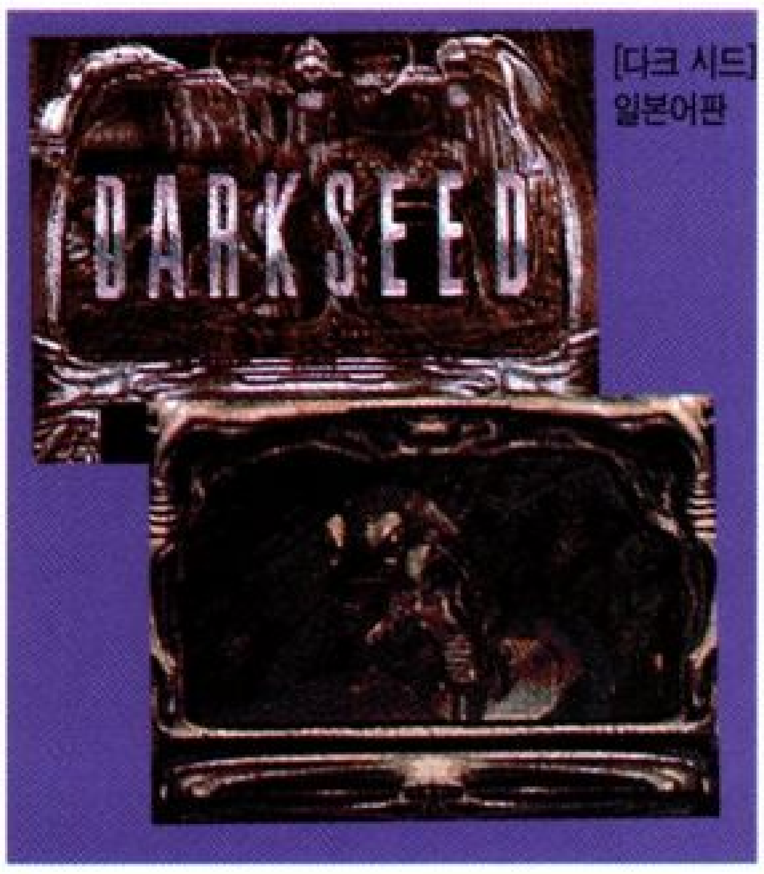
[왕중왕]의 주인공 한배달의 동캐릭터 대전

홍일점인 일본의 미유키와 달인 타에쿠쿠의 대전. 아랑전설의 부지화무와 쥬베이를 연상케 한다

기업 남코, 멀티미디어 사업 본격 진출

일본 유수의 게임 제작업체 남코가 멀티미디어 사업에 진출한다. 남코는 그 일환으로써 멀티미디어 소프트웨어 제작, 발매를 개시했다. 발매 제 1탄은 매킨토시용 CD-ROM [다크 시드] 일본어판이다.

남코는 앞으로도 축적된 게임 제작의 노하우와 컴퓨터 그래픽 기술을 살려 오리지널 소프트와 멀티미디어 제작 툴을 개발할 예정이다.



[다크 시드] 일본어판

하드웨어 「울트라 64」 일본 명칭은?

지난 6월 미국에서 열린 CES쇼에 등장한 닌텐도의 64비트 차세대 게임기의 미국 명칭이 [울트라 64]로 결정되었다. 과연 일본에서의 명칭은 무엇일까? 아는 바와 같이 16비트의 경우, 미국에서는 [슈퍼 NES], 일본에서는 [슈퍼패미컴]이었다.

닌텐도측의 발표에 의하면 아직 정식 명칭이 확정되지 않았다고 한다. 그러나 닌텐도 야마우치 회장의 "64비트기는 궁극의 게임기"라는 발언에 주목한다면 힌트를 얻을 수 있다. [궁극]이라는 영어 단어를 찾아 본다면 [화이널], [울티마], [이터널] 등등…

애니메이션 「사무라이 스피리츠」 영화화

네오지오용 게임의 4번째 영화화는 사무라이 스피리츠로 결정되었다. 사무라이 스피리츠는 오는 9월 후지 텔레비전의 스페셜 애니메이션을 통해 전국에 방영될 예정이다.

줄거리를 살펴보면, 암흑신에 의해 부활한 아마쿠사 시로도키사다에 대항하여 하오마루, 나코루루, 샤로트 등의 검객들이 활약하는 액션 드라마이다.


영화에 등장한 캐릭터 일러스트

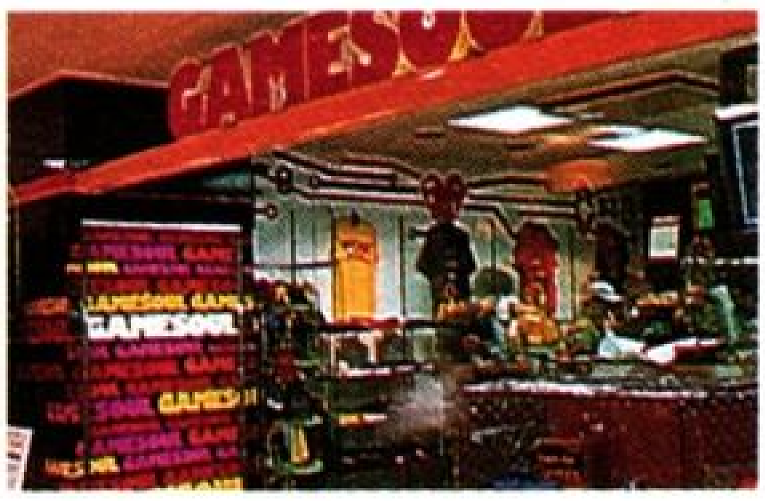
애니메이션 애니메이션용 [화이널 환타지] 시리즈 완성



게임의 묘미를 그대로 옮김과 동시에 만화영화 특유의 재미를 그대로 살린 [화이널 환타지] 시리즈가 완성됐다.

대지와 불, 그리고 바람의 크리스탈과 리나리를 빼앗긴 프리츠가 타이쿤의 수호신 비룡의 힘을 빌어 적의 본거지에 잠입한다. 그러나 그곳에는 크리스탈의 힘에 의해 암흑신 데스구노스로 변한 라데빌이 기다리고 있다…

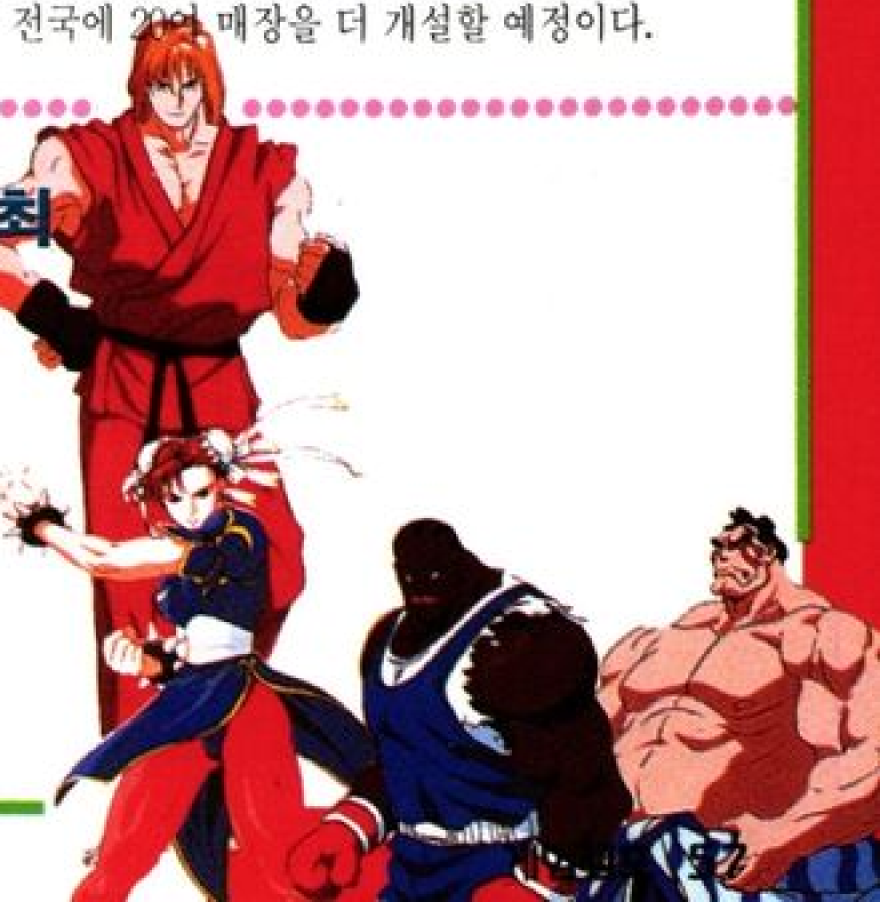
매장 게임 캐릭터 물품전시장 [게임 소울] 오픈



동경 시부야의 팔코PART 3(2층)과 오사카 팔코(3층)에 게임캐릭터 물품전시장 [게임 소울]이 개장됐다. 소닉을 중심으로 버철 화이터, 스화2, 팩맨 등이 디자인된 50여종의 물품들이 구비되어 있다.

18세에서 23세의 게이머들을 주요 대상층으로 하여 아이템을 판매하고 있으며 내년 3월까지는 전국에 20여 매장을 더 개설할 예정이다.

행사 '스화 2 배틀월드' 개최

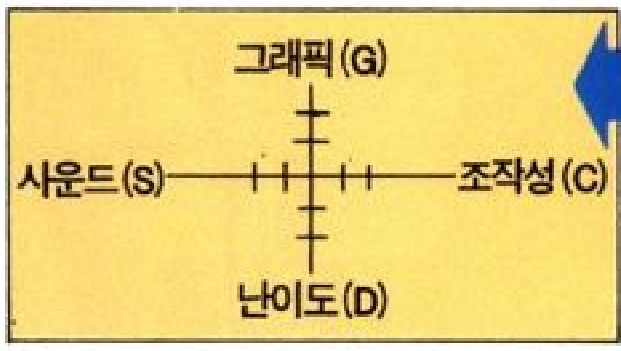


스화2 최신작 발표와 영화 개봉을 기념한 이벤트가 8월 18일부터 31일까지 동경 신다카나와 프린스 호텔에서 개최됐다. 이번 행사에는 스화2의 세계를 체험할 수 있는 [아리나]를 비롯하여 영화와 게임의 설정자료, 광고 촬영에서 사용한 의상 등을 전시했으며 춘리와 류로 분장할 수 있는 코너와 스화2 팔씨름 대회 등의 참가형 이벤트도 마련됐다.



명인의 게임평가

이것은 게임의 완성도를 한눈에 알아볼 수 있는 [illegible] 4가지 시각에서 게임을 평가한 것이다. 그래프의 [illegible]다란 마름모꼴에 가까워지면 완성도가 높은 게임이므로 팍 믿고 구입하시길 !



새로운 레이더 차트 !



액션/슈팅



김종팔

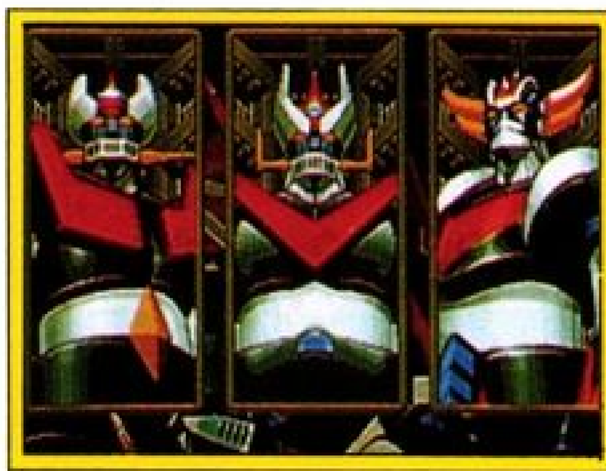
휴가를 집에서 보낸 그는 남들과 다른 피부색에 열등감을 느껴 집에서 연탄재를 바르고 왔다가 깜짝 놀란 정부미 명인에게 혼줄이 났다. 하지만 야단치던 정부미 명인의 외국 휴가로 바람빠진 풍선이 되어버렸다.



원더홍

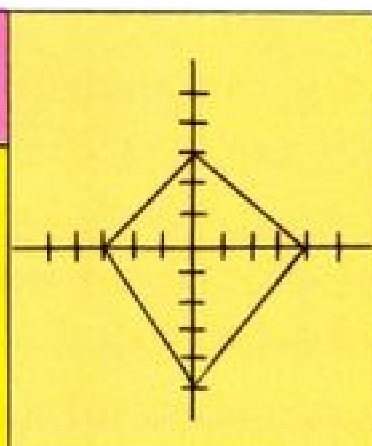
이번 여름 휴가때 바닷가에 놀러가서 특유의 수영복을 입고 남자들 앞에서 꼬리를 치다가 아무런 수확도 얻지 못해서 풀이 죽었다. "남자들이 날 무시하다니. 으~코 뒤집어져 !"

그 덕분에 요새는 화끈한 슈팅 게임만 찾아서 하고 있다는데, 주제를 알아야지 !



마징가Z

제작사	반프레스토
발매일	94. 8. 20
가 격	미정
기 종	아케이드



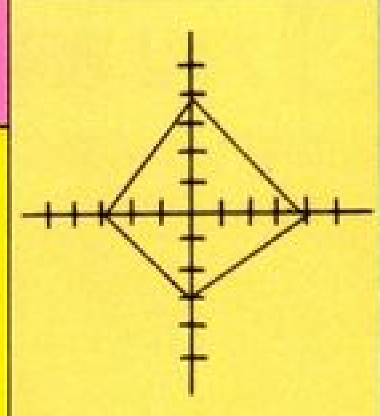
7 — 기운센-천하장사-무쇠로 만든 종팔! 우와 정말 옛날 생각나게 하는 게임이다. AI시스템으로 마징가의 위치를 정확히 예상해 미사일을 내뿜는 어려운 슈팅이다.

7 — 기운센 천하장사가 다시 돌아왔다. 그것도 혼자가 아니라 그레이트 마징가도 함께. 전형적인 슈팅 게임이지만 특별히 독특한 점은 없다. 그리고 왜 이리 어렵노? 스테이지 마지막에 나오는 거대한 로보트 보스가 특징이다.



슈퍼닌자군

제작사	자레코
발매일	94. 8. 5
가 격	미정
기 종	SFC



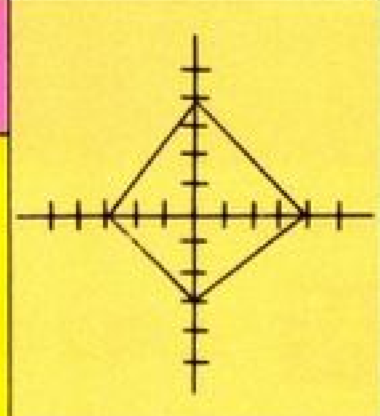
6 — 역시 복고 스타일의 게임이 유행인지 또 리메이크 게임이 등장했군. 전편에 비해 넓어진 지도와 액션성이 강해져 슈퍼마리오와 비슷하지만 닌자의 독특한 분위기가 절묘한 게임성을 가미시켰다.

7 — 아앗! 옛날에 커다란 인기를 끌었던 닌자군이 슈퍼컴보이로 나오다니. 이 게임은 지금까지 나온 닌자군 중에 가장 잘 만들어져 있지만 그래픽이나 사운드가 그렇게 좋지가 않다. 역시 자레코는 그래픽과 사운드를 너무 못 만들어.



헬로 팩맨

제작사	남코
발매일	94. 8. 26
가 격	8,300엔
기 종	SFC



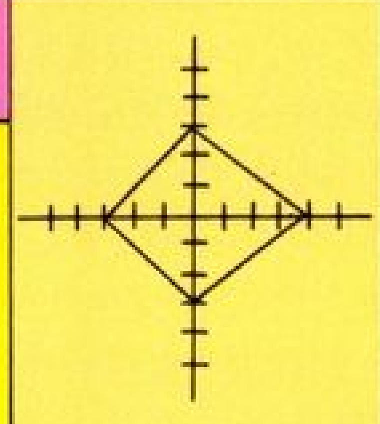
6 — 남코의 명작 팩맨을 액션 어드벤처로 리메이크했다. 다양한 스테이지의 구성과 게임에 삽입된 여러가지 이벤트는 역시 경력있는 개발사로써의 노련미를 보여준다. 게임속에 예전의 팩맨 게임도 들어있는데, 잘만났다! 옛날에 내가 팩맨 고수였는데…

7 — 이 게임도 고전중의 고전이었던 게임이지만 완전히 새로운 게임으로 탄생을 했다. 화면이 스크롤되는 팩맨은 아직까지는 없었지.(맞나?) 전형적인 액션 게임으로 팩맨의 표정이 아주 재미있다.



아랑전설 스페셜

제작사	타카라
발매일	94. 7. 29
가 격	미정
기 종	ARC



7 — 우와! 매장에 없어서 못 파는 게임팩! 어렵게 구해서 해보니 감동 역시 200% 연속기 가능으로 전혀 손색없는 이식을 실감케 한다. 그래픽은 약간 떨어지지만 그래도 먹이면서 사람 패는 아마다는 예전 그대로다!

6 — 가장 먼저 아랑 스페셜이 발매가 됐지만 완성도는 글쎄~. 슈퍼 스화2랑 비교하면 많이 떨어진다. 조작성도 별로고 그래픽도 향상되지 않았고, 또 이번에도 버그가… 하지만 슈퍼 스화2를 뺀 다른 격투 게임들 보다는 뛰어난 편이다.

롤플레잉/어드벤처



이킹

장안의 화제인 소설 퇴마록을 읽고 감명을 받아서 귀신을 찾아 흉가로 갔으나 귀신은 찾지 못해 실망하는 순간 음침한 계단에 있는 똥을 밟고 넘어져서 실신, 병원으로 옮겼으나 영ー 맛이 간 것같다. 그녀는 밤마다 외친다! "으악ーー 똥귀신이다!"



송백정

올 여름 휴가때 어느 외딴 섬에서 어스퀘이크와 한판 승부를 벌이다가 그만 어스퀘이크의 강력한 가스 공격을 먹고 맛이 갔다. 어스퀘이크 녀석 수퍼 알라딘보이용으로 나오기만 해봐라! 하지만 수퍼 알라딘보이에는 어스퀘이크가 안나오지롱.

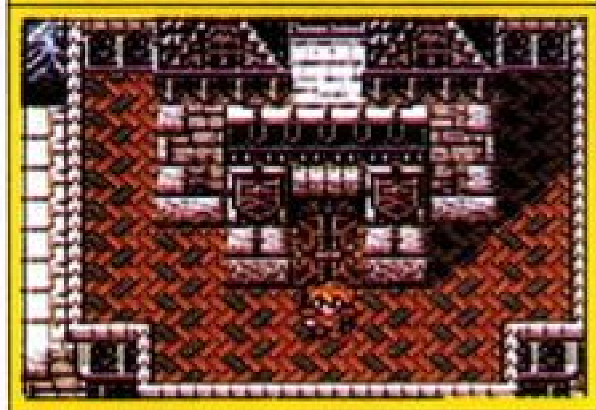


이스2 스페셜

제작사	팔콤/만트라
발매일	94. 8. 9
가 격	38,000원
기 종	IBM-PC

9 어머! 어쩜 아돌이 이렇게 멋지게 나올 수가 있다니! 국내 컨버전된 게임답지 않게 구성진 그래픽이 돋보인다. 그중 원작에도 없던 필드 액션 모드(칼질하기 등)가 추었다. 이렇게 좋은 게임 만들어주셔서 감사해요. 박상훈 실장님~

8 으하하하… 우리나라에서 만든 게임이 이렇게 뛰어나다니. 이 백정 기분 좋수다. 레벨 올리기가 좀 쉽지만 밸런스도 괜찮고 음악도 상당히 마음에 든다. 생각보다 아돌도 칼을 잘 다루는구먼. 오리지널적인 요소도 많아서 국내에는 이스 태풍이 오지 않을까?



라이브 어 라이브

제작사	스퀘어
발매일	94. 9. 2
가 격	9,900엔
기 종	SFC

8 우선 시간 관계상 데모버전을 잠시 해보았는데, 스퀘어의 개발작품 혼합 버전이 아닌가 싶다. 우선 그래픽 면에서는 화이널 환타지와 흡사하며, 배틀 시스템은 성검전설이 아닌가 싶었는데 장기와 비슷한 배틀 시스템을 갖고 있다.

9 지금까지의 롤플레잉과는 다른 이 게임은 우리가 마음대로 시나리오를 선택할 수 있다. 각각의 시대마다 이벤트도 아주 다양하고 전투 방법도 상당히 개성적이어서 역시 스퀘어란 소리가 저절로 나온다네.



마더2

제작사	닌텐도
발매일	94. 8. 27
가 격	9,800엔
기 종	SFC

8 대용량에도 불구하고 그래픽이 그저그러네유. 닌텐도에서는 패밀리의 그래픽을 좋아하는 것인지? 그건 그렇고 배경이 현대의 미국적인 분위기라는 점에서 일본 게임에 물든 우리들을 일깨워 주는 역할을 한다.

8 환타지풍의 배경이 많은 롤플레잉계에 현대라는 배경을 사용한 것이 아주 독특하다. 개성적인 캐릭터들이 등장하고 우선 게임의 분위기가 친숙함을 느끼게 해준다. 하지만 그래픽이 평범한게 흠이구만.

시뮬레이션/스포츠/보드/퍼즐



정부미

드디어 해외로 진출! 그의 푼수 짓은 드디어 세계적이 된 것같다. 비행기 내에 설치되어 있는 서비스용 게임을 즐기다 목적지를 한 정거장 더 갔다나! 그래서 수영해 다시 전 정거장으로 돌아왔다는데… 그녀는 역시 한계가 없는 것같다!



우춘리

국가에서 불쌍히 여겨서 특별히 면허증을 발급받은 춘리는 요새 아주 신이 나서 명인들에게 드라이브 가자고 꼬시는데, 함께 가는 사람이 아무도 없다. 일명 살인 면허를 받은 춘리의 운전 솜씨를 어떻게 믿어? 리지레이서 2판도 못 깨는데.



타이 전투기

제작사	루카스 아츠
발매일	94. 8. 29
가 격	36,000원
기 종	IBM-PC

6 대단한 기획이다. 전편의 적이었던 제국군의 우주선을 조종하게 되다니, 화면상의 애니메이션이 IBM-PC의 한계를 완전히 극복한 것으로 보인다. 하지만 약간 식상한 맛이 있는데, 루카스는 언제까지 울궈먹을 예정일까?

8 하하! 춘리의 꿈이 실현되었도다. 평소 스타워즈를 재밌게 보던 춘리는 수탉워즈(?)같은 우주 파일럿이 꿈이었는데, 이 게임은 제국군이 되어서 엑스 윙을 공격하는 게임으로 엑스윙같은 게임을 좋아한다면 안하곤 못배길 걸?



슈퍼 파워리그2

제작사	허드슨
발매일	94. 9. 3
가 격	9,800엔
기 종	SFC

6 실황 파워풀 프로야구!의 괴력이 다른 스포츠 게임에 많은 영향을 준 것같다. 확실히 실황이라는 느낌을 주지만 야구에 비해 다양한 연출이 부족한 것같다. 컴퓨터의 레벨이 초기에는 조금 어려운 편에 속한다.

6 앗! 이 게임도 실황중계가 나와서 실제감을 주고 있네. 하지만 중계가 일본어라서 쩝쩝. 또 타자가 타격하기가 너무 힘들어서 수비 싸움이 되는 것이 단점이다. 에러 하나면 시합이 끝날 수도 있으니까.

히트게임 차트

가을은 과연 독서의 계절, 아니면 고독의 계절?! 가을은 게이머를 위한 계절입니다. 한편의 책처럼 진한 감동과 즐거움을 주는 게임을 풀벌레 소리를 들으며 가을밤에 플레이하는 맛은 그 어떤 재미와도 비교되지 않을 것입니다.
이 가을, 챔프 독자들이 가장 사랑하는 게임이 과연 어떤 게임인지, 기대를 모으고 있는 게임은 무엇인지 시원하게 보여드리겠습니다!!

* 독자 인기 순위는 이미 발매된 게임, 구매 희망 순위는 발매 예정인 게임에서 산출한 것입니다.

독자인기순위

1 버철 화이터
■아케이드
■격투액션
■세가



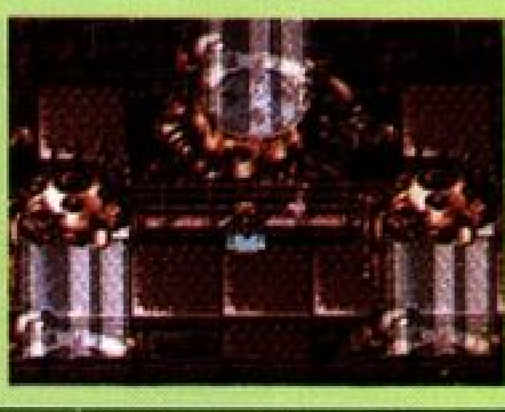
2 라이브 어 라이브
■슈퍼컴보이
■롤플레잉
■스퀘어
■9,900엔
■94년 9월 2일



3 슈퍼 스트리트화이터Ⅱ
■슈퍼컴보이
■격투액션
■캡 콤
■10,900엔
■94년 6월 25일



4 화이널 환타지 Ⅵ
■슈퍼컴보이
■롤플레잉
■스퀘어
■11,400엔
■94년 4월 2일



5 신창세기 라그나센티
■수퍼 알라딘보이
■액션 RPG
■세 가
■8,800엔
■94년 6월 17일



6	콘두라-더 하드 코아-	슈팅	8M	MD
7	태권도	액션	8M	SFC
8	슬랩스틱	롤플레잉	12M	SFC
9	드래곤볼Z 무용열전	액션	16M	MD
10	다크 스토커즈	격투액션	300M	아케이드

가을바람과 함께 다가온 신선한 충격!

여름은 갔습니다. 그 뜨겁던 여름은 갔습니다! 그러나 버철화이터의 열기는 식을 줄 모르고… 한편에서는 서서히 변화를 예고하는 새로운 모습들이 눈에 띄며, 동시발매된 콘두라와 태권도의 지속적인 인기가 예상되고 있다. 또한 새롭게 등장한 대용량의 다크스토커즈의 움직임도 잘 살펴보자!

구매 희망 순위

1 드래곤 퀘스트 Ⅵ
■슈퍼컴보이
■롤플레잉
■에닉스
■용량 미정
■가격 미정
■발매일 미정



2 사무라이 스피리츠
■슈퍼컴보이
■격투액션
■타카라
■32M
■10,900엔
■94년 9월 22일



3 캡틴쯔바사 V
■슈퍼컴보이
■스포츠
■테크모
■미 정
■미 정
■94년 12월 초순



4 택틱스 오 거
■슈퍼컴보이
■시뮬레이션
■퀘스트
■용량미정
■가격 미정
■발매일 미정



5 브레스 오브 화이어 Ⅱ
■슈퍼컴보이
■롤플레잉
■캡콤
■용량 미정
■가격 미정
■94년 12월예정



6	스파크스터	액션	8M	MD
7	동키콩 컨트리	액션	미정	SFC
8	프로젝트 J	어드벤처	미정	SFC
9	콘두라-더 하드코아-	슈팅	8M	MD
10	드래곤볼Z 초무투전3	격투액션	미정	SFC

완벽 변화 추구!!

이렇게 완벽하게 변하다니! 그동안 인기를 모았던 게임들이 모두 발매되어 자연스럽게 그 자리를 새로운 명작들이 차지하였다. 롤플레잉 대작, 새로운 형식의 게임들, 이식된 게임 등 다채로운 장르가 풍성하게 어우러져 멋지게 조화된 순위를 보여주고 있다.

국내

기종별 게임순위

* 기종별 순위는 애독자엽서의 순위와 본지 마리오클럽 100명의 순위 평가를 참 조하여 합산한 결과입니다.

□9월호 정답자 발표는 별책부록 챔프 게시판을 참조하시기 바랍니다.

애독자가 뽑은 베스트 5

슈퍼컴보이/패밀리/미니컴보이

1 슈퍼 스트리트화이터Ⅱ
- 캡콤
- 32M
- 10,900엔



2 화이널 환타지 Ⅵ
- 스퀘어
- 24M
- 11,400엔



3 태권도
- 휴먼/현대전자
- 8M
- 98,000원



4 슬랩스틱
- 에닉스
- 12M
- 9,600엔



5 SD 건담 GX
- 반다이
- 8M
- 9,800엔

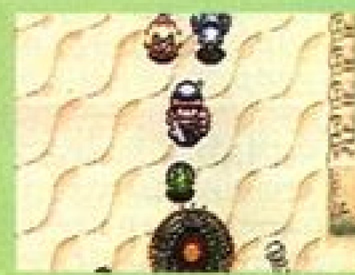


슈퍼알라딘보이/CD알라딘보이/핸디알라딘보이

1 우루세이 야츠라
- 게임아츠
- CD
- 8,800엔



2 신창세기 라그나센티
- 세가
- 16M
- 8,800엔



3 아랑전설 2
- 타카라
- 24M
- 9,800엔



4 드래곤볼Z 무용열전
- 반다이
- 16M
- 8,800엔



5 샤이닝포스CD
- 세가
- CD
- 7,800엔



PC엔진

1 3×3 아이즈 삼지안변성
- NEC홈 일렉트로닉스
- CD
- 8,800엔



2 에메랄드 드래곤
- NEC
- CD
- 7,800엔



3 첫사랑이야기
- 덕간 인터미이더
- CD
- 7,800엔



4 두근두근 메모리얼
- 코나미
- CD
- 8,800엔



5 바람의 전설 제나두
- NEC
- CD
- 7,800엔



순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈 !

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다 !

애독자 엽서의 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 순위와 본지의 매장인기순위, 구매희망순위 인기 차트에 정답을 맞추시는 분 중 한명을 선발하여 슈퍼컴보이 1대와 2명을 선발하여 신종 게임팩 1개씩을 드립니다. (마감 매달 18일까지이며 전화번호 미명기시는 자동탈락되오니 유의하시기 바랍니다.)

히트게임 차트

더위여, 안뇽~!

너무도 뜨거워서 몸이 완전히 녹아버릴 듯한 날들이 막을 내리고 그 열기를 식혀주는 고마운 바람과 함께 가을이 왔습니다. 더위에 지친 몸과 마음을 바람에 날려버리고 새로운 기분으로 깨어나 볼까요! 뜨거운 여름탓에 농부 아저씨들의 수확은 줄어들었지만, 챔프 독자 여러분의 수확은 풍성하기를 바라는 마음으로 국외 게임계의 움직임을 태풍처럼 시원하고 신속하게 전해드리겠습니다!

* 아래 순위는 기발매 게임과 미발매 게임 구분없이 작성한 신속, 정확한 인기순위입니다.

일본 게임 톱 10



1 슈퍼 스트리트화이터Ⅱ
- ■슈퍼컴보이
- ■대전액션
- ■캡콤
- ■94년 6월 25일



2 선사라나거 Ⅱ
- ■슈퍼컴보이
- ■롤플레잉
- ■빅터 엔터테인먼트
- ■94년 7월 15일
- ■9,800엔



3 드래곤퀘스트 Ⅵ
- ■슈퍼컴보이
- ■롤플레잉
- ■에닉스
- ■발매일 미정
- ■가격 미정



4 화이널 환타지 Ⅵ
- ■슈퍼컴보이
- ■롤플레잉
- ■스퀘어
- ■94년 4월 2일
- ■11,400엔



5 라이브 어 라이브
- ■슈퍼컴보이
- ■롤플레잉
- ■스퀘어
- ■94년 9월 2일
- ■9,900엔



6 택틱스 오거
- ■슈퍼컴보이
- ■시뮬·롤플레잉
- ■퀘스트
- ■발매일 미정
- ■가격 미정



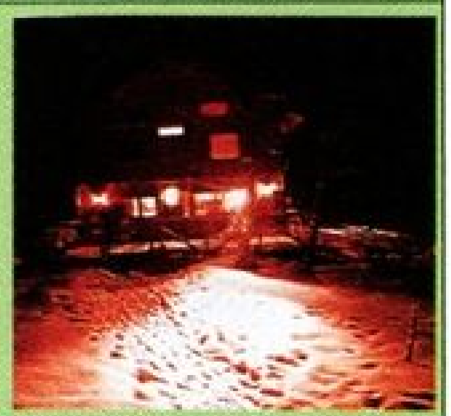
7 샤이닝 포스CD
- ■CD알라딘보이
- ■롤플레잉
- ■세가
- ■94년 7월 22일
- ■7,800엔



8 3X3 아이즈-삼지안변성
NEW
- ■PC엔진
- ■어드벤처
- ■NEC 홈 일렉트로닉스
- ■94년 7월 8일
- ■8,900엔



9 가마이다찌의 밤
- ■슈퍼컴보이
- ■어드벤처
- ■퀘스트
- ■94년 9월 예정
- ■9,800엔



10 천외마경 Ⅲ
- ■PC엔진
- ■롤플레잉
- ■허드슨
- ■발매일 미정
- ■가격미정



슈퍼 스화 Ⅱ, 정상에 오르다 !!

다양한 기종으로의 이식을 통해 끊임없는 인기를 누리고 있는 스화가 초특급 스피드로 왕좌에 올랐다. 그러나 결코 방심할 수만은 없는 상황이다. 드래퀘Ⅵ의 등장 예고가 치열한 정상 다툼을 점치고 있기 때문이다.

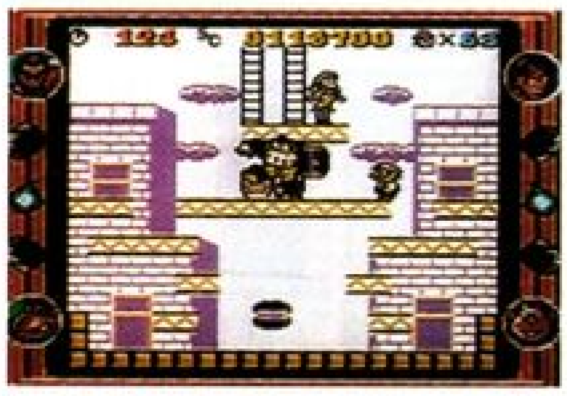
한동안 롤플레잉 대작의 빈곤이 심했었는데 「라이브 어 라이브」의 출현으로 어느정도 해갈은 되었다는 평가가…

해외 기종별 인기 순위

＊이 순위는 일본 및 해외 각국에서 이미 발매된 게임과 아직 발매되지 않은 게임을 총 망라해 순위를 집계, 철저분석하여 여러분에게 공개하는 초특급 코너입니다.

이달의 기종별 차트 우승 게임

패밀리	슈퍼컴보이	수퍼 알라딘보이	PC엔진
동키콩	슈퍼스화Ⅱ	샤이닝 포스CD	3X30아이즈









일본 게임차트

패밀리/게임보이

순위	제 목	장 르	제작사
1	동키콩	액 션	닌텐도
2	고바야시 명인의 모험	어드벤처	허드슨
3	J리그 위닝골	스포츠	EA빅터
4	열투 아랑전설	대전 액션	타카라
5	소년 마술사 인디	액션 RPG	I·G·S
6	봄버맨 GB	액션	허드슨
7	뿌요뿌요	퍼즐	반프레스토
8	슈퍼 마리오카트 3	퍼 즐	닌텐도
9	크리스티 월드	액션 퍼즐	어클레임
10	젤다의 전설	롤플레잉	닌텐도

슈퍼컴보이

순위	제 목	장 르	제작사
1	슈퍼 스트리트화이터 Ⅱ	대전액션	캡 콤
2	선사라나거 Ⅱ	롤플레잉	빅터엔터테인먼트
3	드래곤 퀘스트 Ⅵ	롤플레잉	에닉스
4	화이널 환타지 Ⅵ	롤플레잉	스퀘어
5	라이브 어 라이브	롤플레잉	스퀘어
6	택틱스 오거	롤플레잉	퀘스트
7	가마이다찌의 밤	어드벤처	춘소프트
8	마더 2-기그의 역습-	롤플레잉	닌텐도
9	다비 스탈리온 Ⅱ	롤플레잉	아스키
10	사무라이 스피리츠	대전액션	타카라

수퍼 알라딘보이

순위	제 목	장 르	제작사
1	샤이닝 포스CD	롤플레잉	세 가
2	신창세기 라그나센티	롤플레잉	세 가
3	사무라이 스피리츠	대전액션	세 가
4	루나 이터널 블루	롤플레잉	세 가
5	랑그리사 Ⅱ	시뮬레이션	메사이아
6	버철레이싱	레이싱	세 가
7	베어너클 Ⅲ	액션	세 가
8	슈퍼 스트리트화이터 Ⅱ	대전액션	캡 콤
9	아랑전설 2	대전액션	타카라
10	로도스섬 전기	롤플레잉	세 가

PC 엔진

순위	제 목	장 르	제작사
1	3X30아이즈-삼지안변성-	어드벤처	NEC 홈 일렉트로닉스
2	천외마경 Ⅲ	롤플레잉	허드슨
3	슈퍼스트리트화이터 ⅡX	대전액션	캡 콤
4	탄생 -데뷰-	시뮬레이션	NEC 애비뉴
5	아랑전설 스페셜	대전액션	허드슨
6	코즈믹 환타지 Ⅳ	롤플레잉	일본 텔리네트
7	드래곤볼 Z	액 션	반다이
8	두근두근 메모리얼	시뮬레이션	코나미
9	포플메일	액션RPG	NEC 홈 일렉트로닉스
10	네오넥타리스	시뮬레이션	허드슨

미국 게임차트

1 슈퍼 스트리트화이터Ⅱ NEW
- 슈퍼컴보이
- 캡콤 USA
- 대전액션



2 레벨 어설트 NEW
- CD알라딘보이
- 빅터 엔터테인먼트
- 슈팅



3 FIFA인터내셔널 사커
- 슈퍼컴보이
- 일렉트로닉 아츠
- 스포츠



4 NBA 잼
- 슈퍼컴보이
- 어클레임 USA
- 스포츠



5 슈퍼 스트리트화이터Ⅱ NEW
- 수퍼 알라딘보이
- 캡콤 USA
- 대전액션



동, 서양을 석권한 슈퍼 스트리트 화이터Ⅱ!

명작은 동·서양을 초월한다는 것을 확실하게 보여주는 슈퍼 스트리트 화이터 Ⅱ! 각 기종으로 이식된 슈퍼 스화Ⅱ가 전 세계 게임계를 휩쓸며 독주를 하고 있다. 역시 게임도 나라의 개성을 잘 보여주고 있는 듯하다. 그럼 미국 사람은 단순하다 라는 말이 되나?!

독자의 게임평가

이 컬럼은 자신이 플레이 해보고 인상깊었던 게임에 대해 평가를 내리는 코너입니다. 독자, 개발자, 매장 아저씨 누구라도 좋습니다. 게임에 대한 평가는 편지를 이용해서 보내주십시오. 보내실 때는 주소, 전화번호, 생년월일, 직업을 정확히 명기하여 주시고 본인의 사진을 동봉해 주십시오. 이같은 사항이 지켜지지 않을 때는 자동 탈락되오니 유의하여 주십시오.



박상미
나이 : 18세
주소 :
직업 : 고등학생
평가점수 : 96점

「신창세기 라그나센티」

기종	제작사	장르	용량
수퍼알라딘보이	세 가	액션 롤플레잉	16M

그동안 수퍼 알라딘보이에서 이렇다할 액션 롤플레잉이 나오지 않고 있었다. 하지만 이 작품은 그동안의 공백을 깨부수고도 남을 것이라고 믿는다. 세가의 롤플레잉 제작 계획인 '메가 롤플레잉 프로젝트'의 첫 발디딤으로는 상당히 성공작이라 말할 수 있다.

처음 접했을 때는「젤다의 전설」을 보는 것같은 착각을 불러 일으켰다. 예를 들자면 마을을 비롯하여 풀을 베는 모습, 절벽을 오르는 장면은 너무나 닮았다고밖에는 할 수 없다. 하지만 역시 진행할 수록 독특함이 눈에 들어왔다. 수퍼 알라딘보이의 색이라고는 믿기지 않을 정도의 새로운 분위기를 이끌어내어 마치 슈퍼컴보이 게임을 하는 것만 같은 착각도 들었다. 그리고 세세한 곳의 연출도 아주 잘 해내었다. 물보라가 치는 것이라든지 구멍속에 쏙 들어가버리는 모습 등은 정말이지 귀엽다고밖에는 할말이 없다. 그리고 동물을 동료로 사귐으로써 새로운 능력을 익혀나간다는 새로운 시스템이 독특했다고 본다. 기본적인 동작으로 시작하여 점점 진행해 나갈 때에 사귀는 동물들로부터 새로운 능력을 얻게 되었을 때는 이 능력을 어디에 써야 하는 지도 잘 생각해 봐야 한다.

각각의 동물들의 능력은 물론이고 이들이 조합되었을 때에 발휘되는 또 다른 능력또한 진행에 큰 영향을 미친다. 다채로운 화면 효과도 이 게임의 '맛' 중의 하나이다. 특히 보스전에서 펼쳐지는 화면 효과는 입이 벌어지게 만들 정도이다. 곳곳에 나오는 수수께끼 같은 이벤트를 동물 조합을 이용하여 풀어 나갈 때의 쾌감을 여러분도 느껴보길 바란다.

'메가 롤플레잉 프로젝트'의 첫 작품이라는 큰 의의도 있지만 역시 재미있었던 첫 작품이라는 것을 강조하고 싶다. 이 작품의 여세를 몰아서 샤이닝포스 CD와 영웅전설 등을 비롯하여 앞으로도 계속 예전의 이미지를 탈피하는 새로운 스타일의 액션 롤플레잉이 많이 나오길 빌면서 미숙한 글을 끝마치려고 한다.





김명수
나이 : 20세
주소 :
직업 : 대학생
평가점수 : 99점

「버철 화이터」

기종	제작사	장르	기타
아케이드	세가	액션	2인용

이 게임이 나온지 얼마 되지 않아서였다. TV에서 일본 아케이드 게임을 소개한 적이 있었는데 우연히도「버철 화이터」를 보게 되었다. 사라의 기합 소리를 듣고 고개를 돌리는 순간 이것이 정말 게임인지 헛갈릴 정도로 환상적으로 보였다. 폴리곤 입체적으로 표현된 캐릭터가 움직이는 것이 마치 살아서 움직이는 것같았다. 하지만 그리 섬세하게 표현된 편은 아니다. 한 캐릭터당 폴리곤 수가 1500개에서 최대 2800개까지 쓰였다고 한다.

처음 캐릭터를 고르는 장면에서도 선택된 캐릭터의 표정이 밝아지는 것도 참 재미있다. 씨익하고 웃는 소리가 들리는 듯하다. 게임이 시작되면 박력있는 사운드가 울려 퍼지고 시점이 움직이면서 대전하는 두 캐릭터의 모습을 잡는 장면은 정말 가슴을 두근두근하게 만든다. 손을 쥐었다 폈다하면서 서로의 동태를 살피는 모습에서 시작하여 굉음을 울리며 타격하는 느낌은 실사를 보는 듯한 착각마저 든다.

멋진 리플레이 장면또한 압권이다. 한마디로 격투기의 긴장감과 현장감을 효과적으로 표현한 게임이다. 각 캐릭터도 매우 개성적이고 각각 쓰는 기술도 화려하고 멋지다. 예로써 파이의 돌려차기를 맞은 상대가 몸을 뒤틀면서 나가 떨어지는 모습은 마치 영화의 한 장면을 보는 듯 하다. 연출도 상당히 신경을 써서 만든 모습이 역력한 것이다.

단점을 꼽자면 상당히 빨리 승부가 난다는 것이다. 불과 몇초도 지나지 않아서 나가 떨어지는 것은 너무 아쉬움을 준다. 위력이 큰 기술을 쓰면 미처 실력을 발휘하기도 전에 나가 떨어지는 경우도 있다.

하지만 버철 화이터는 굉장한 게임이다. 사람을 두근거리게 만드는 것이 있는 것이다. 앞으로 나올「버철 화이터2」를 기대하면서 오늘도 나는 오락실로 달려 간다.



＊ 채택된 원고는 챔프점수 500점씩 드립니다.
보내실곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 [독자의 게임평가] 담당자 앞

할인 통신 판매실시!!

삼성 게임소프트웨어
현대 슈퍼컴보이
현대전자

(주)아랑이 게임을 알차게 즐기는 방법을 가르쳐 드립니다.

신종게임팩 1개 구입비용이면 신종게임과 구종 명작게임들을 마음대로 골라서 동시에 즐길 수 있는 절호의 기회입니다. 전화 한 통화면 전국어디에나 우편 발송됩니다.

슈퍼 컴보이

A군	B군		C군	판매가격
스트리트화이터 2	배틀터치볼 2	메탈맥스 2	한국프로야구	A군+B군=₩55,000
에어리어 88	영웅전설 2	전국전승	태권도	A군+C군=₩70,000
슈퍼사카	용기병단 단잘	미신전생 조쿠	화이터즈 히스토리	B군+C군=₩90,000
T·M·N·T	캡틴날개 Ⅳ	홀리스트라이커	마리오 컬렉션	A군+B군+C군=₩100,000
러싱비트의 난	매직존슨 슬램덩크	분노의 요새	란마 1/2 초기난무	
에프제로	폭소 인생극장	썬더버드	아랑전설 Ⅱ	
슈퍼팡	마다라 2	다라이어스포스	드래곤볼 초무투전 Ⅱ	
엑스레이	브레스 오브 화이어	기동전사 SD건담 Ⅱ	용호의 권	
콩고스게이퍼	스워드 월드	알카에스트	NBA 잼	
초마계촌	실버사가 Ⅱ	몬스타 메이커Ⅲ		
콘드라 3	에스트 폴리스 전기	월드 히어로즈		
화이날 화이트	데드댄스	아쿠스 스피릿		
에어리언 대 프레데터	드래곤볼 Z 초무투전	북두의 권 7		
원탁의 기사	드래곤즈 매직	T·M·N·T 뮤탄트 워리워즈		
	소닉윙스	전설의 오우거배틀		
	미스틱 퀘스트	성검전설 Ⅱ		

수 퍼 알 라 딘 보 이

A 군	B 군	C 군	D 군	판매가격
고스트 바스터즈	뉴질랜드 스토리	골든액스 3	하이퍼 덩크	A군+B군+C군=₩55,000
골든액스	다아나	도라애몽	바클리 잼	A군+B군+D군=₩80,000
다윈 4081	데저트 스트라이크	모탈 컴뱃	T. M. N. T 토나먼트 화이터	A군+C군+D군=₩90,000
디캡어택	라스트 배틀	선더포스 Ⅳ	환타지스타 Ⅳ	B군+C군+D군=₩95,000
몬스타 레이어	램파트	홀이와 뚱이 2	이터널 챔피언	A군+B군+C군+D군=₩ 100,000
사신 드락소스	루나크	스노우 브라더스	바람돌이 소닉 3	
썬더포스 3	몬스타 월드 3	쿨스팟	월드히어로즈	
수퍼시노비	스플래터 하우스 Ⅲ	베틀매니아 대음양	베어너클 3	
우주거북선	소닉	캡틴 아메리카	NBA잼	
화이팅 마스터즈	울트라맨	파워 이슬리트		
환타지스타 2	카다쉬	뿌요 뿌요		
환타지스타 3	키드카멜레온	컬럼스 Ⅲ		
쥬얼마스타	샤이닝 다크니스	타임 도미네이터		
스트라이더 비룡	홀이와 뚱이			
쥬쥬전설				

주문방법

1) 전화나 우편으로 원하는 게임을 주문한 후
2) 아래 통장에 물품대금을 입금하시면
3) 입금 확인후 3일 이내에 우편 배달됩니다.
4) 직접 방문하셔서 사셔도 됩니다.

계좌번호 (예금주 : (주)아랑)

농　　협 : 011-01-393921
국민은행 : 015-25-0020-539
신탁은행 : 36308-1915508
외환은행 : 209-22-00626-2
하나은행 : 113-048064-00104
한일은행 : 180-039551-13-501
우 체 국 : 013722-0021072

발송시 휴대용 다용도 부채와 스트리트화이터 Ⅱ 예쁜 스티커를 선물로 드립니다.

주문처

■ 서울시 용산구 한강로 3가 40-969 관광터미널 B1-34호 (주)아랑 기획 판매부
■ 대표전화 : (02) 715-5828, 공휴일은 (02) 716-8808
⊙ 위의 모든 소프트는 정본이며 각군은 매월 조정될 수 있습니다.

특보 1 새로운 전설이 눈뜨기 시작했다!!

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	미정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	에닉스	용량	미정	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타	백업 카트리지	게임 난이도	A Ⓑ C D E F



드디어 움직이기 시작한다. 「드래곤 퀘스트 Ⅵ」!!
일본 롤플레잉 게임의 양대 산맥인 에닉스와 스퀘어! 그간 「화이널 환타지」 시리즈에 그 기세를 빼앗겨 주춤했던 에닉스의 자존심 「드래곤 퀘스트」 시리즈가 이제 움직이기 시작했다.
최고로 빠른 소식만을 전하는 게임챔프에서는 이번에도 여러분들을 위해서 「드래곤 퀘스트 Ⅵ」 최신 사진을 긴급입수했다. 사진만 보더라도 대작다운 냄새가 팍팍 풍기는 이 작품을 여러분에게 공개한다.



고집센 귀염둥이 바바라

드래퀘 Ⅵ의 주인공, 과연 그의 이름은?

국내 최초! 「드래곤 퀘스트 Ⅵ」의 최신정보!!

게임 제목 이외에 발매일, 화면사진도 공개되지 않았던 「드래곤 퀘스트 Ⅵ」. 이번에는 도대체 어떤 게임이 될 것인가하고 흥미진진하게 생각하는 사람들이 많을 거라고 생각된다. 그래서 과감히 독자여러분의 기대를 만족시켜 주고자 한다.

전작에 비해서 훨씬 더 화려하고 세밀해진 그래픽을 충분히 음미하며 즐겨보시도록.

두가지의 맵이 동시에 존재

지금까지의 RPG게임은 한가지 세계 맵이 존재하다가 어느정도 나가면 또하나의 새로운 제 2의 맵이 등장한다. 그러나 「드래곤 퀘스트 Ⅵ」에서는 동시에 두가지의 서로 다른 맵이 존재한다. 즉 「드래곤 퀘스트 Ⅵ」에서는 두가지의 세계를 서로 빈번하게 오가며 게임을 진행하게 된다는 것이다. 정신없이 두 개의 세계를 오가며 모험을 벌인다는 것이 어떠한 형식으로 될 것인지 상상하기 좀 어렵지만 팬으로서는 왠지 게임에 대해 더 기대되는 부분이 아닐 수 없다.




마을안의 필드화면 전작보다 몇배 더 그래픽이 훌륭해졌다


전작에 비해서 캐릭터의 분위기도 크게 변화


장소에 따라 복장등에도 어떤 특징이 있을지도 모른다

전투 그래픽도 크게 변화 이번에는 움직인다!

「드래곤 퀘스트 Ⅵ」의 전투장면도 변화의 움직임을 보이고 있다. 이번에는 적몬스터가 공격해올 때 움직이면서 플레이어를 공격하게 됐다. 점프, 몸통박치기, 무기공격 등의 움직이는 몬스터로 인해 플레이어에게 박력만점의 전투를 즐기게 해 준다.



마드헨드는 팔을 뻗어 휘두르면 공격해온다



슬라임의 공격, 점프하여 몸통박치기를 해오고 있다. 화면의 바깥으로 뛰쳐나오려는지도…



서내 몬스터들도 물론 애니메이션 처리되어 플레이어를 공격한다. 보스캐릭터들도 특이한 애니메이션처리로 플레이어를 공격해 긴장과 흥분의 도가니로 몰아넣을 것이다.

그외의 공간 그래픽을 단번에 소개한다!

그외에 공개된 곳은 동굴의 입구, 성, 성의 내부 등 과연 어떠한 게임이 될 것인지 챔프 독자여러분들 기대를…



탑을 오르는 주인공



동굴의 입구에서



이 정체불명의 성은 도대체…



특보 2

사상최초! 게임계 인물 빅3 발동개시
토리야마 아키라(드래곤볼)+호리이 유지 드래곤 퀘스트 +사카구치 히로노부(화이널환타지)

크로노 트리거



슈퍼컴보이						
	현지 발매일	미정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	스퀘어	용량	24M	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	ABⓒ DEF

스퀘어의 최신작 롤플레잉 [크로노 트리거]가 제작중이라는 소문… 호호호… 챔프는 비밀 공작원 원더 홍(일명 베트콩)을 일본으로 긴급 파견하여 스퀘어의 극비 자료를 몽땅 입수하고야 말았다! 자! 남김없이 외우도록 하라!

일본 최강의 제작진이 선사하는 사상 최강의 롤플레잉!!

어디서 본듯한 캐릭터들…

[크로노 트리거]의 제작에는 [드래곤 퀘스트] 그래픽 디자이너 토리야마 아키라 씨와 호리이 유지 씨, 그리고 [화이널 환타지] 제작자 사카구치 히로노부 씨가 참여하고 있다.

[드래곤 퀘스트]의 흥분과 [화이널 환타지]의 감동을 담은 금세기 최후의 걸작 롤플레잉이 탄생하는 순간인 것이다.



이 자료는 지난 8월 23, 24일 개최된 「슈퍼패미컴 어스 월드 '94」에서 홍보용으로 배포한 것을 관계자의 허락을 받아 응용하여 사용한 것임

파격적인 형식의 메카 등장!



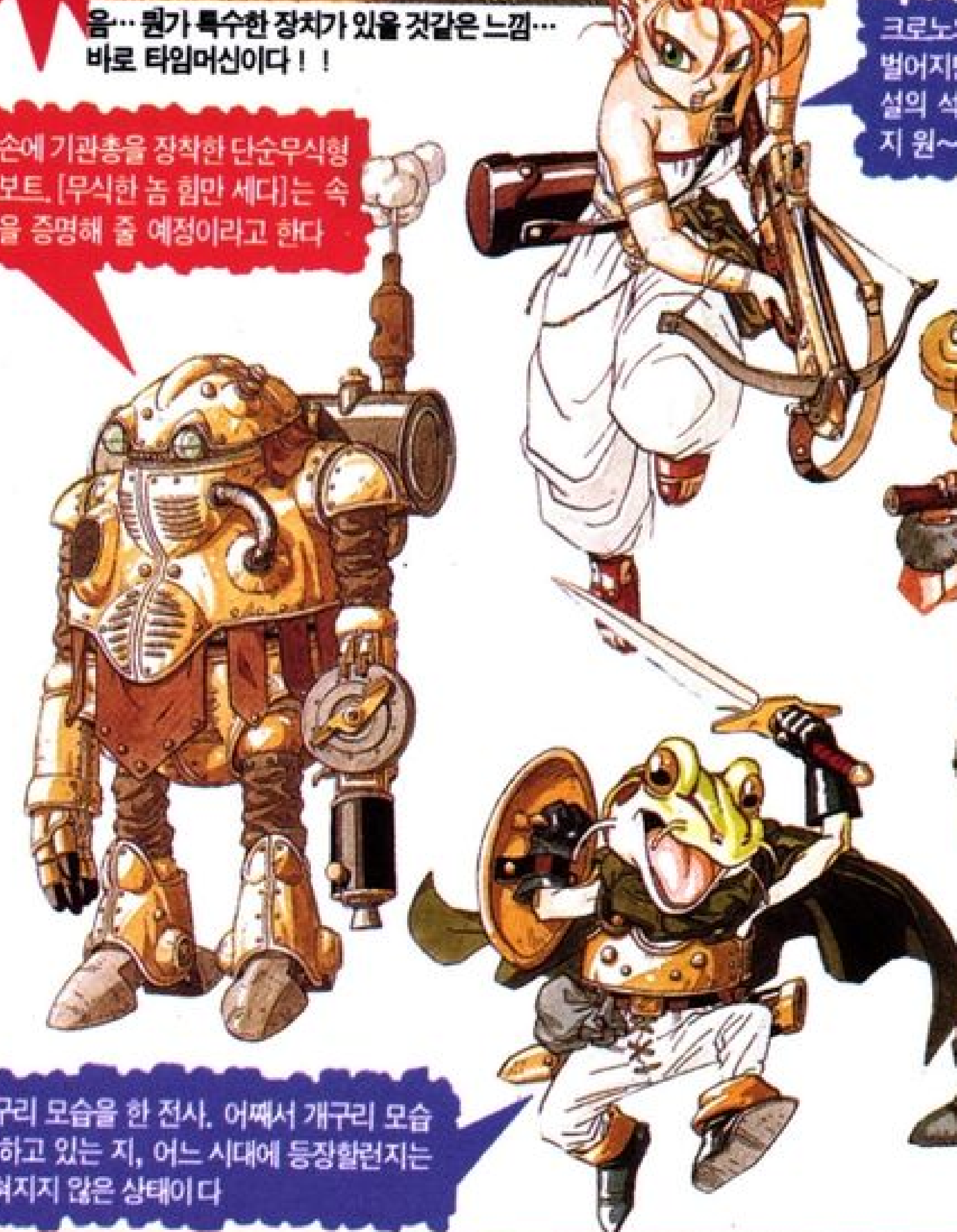
음… 뭔가 특수한 장치가 있을 것같은 느낌… 바로 타임머신이다!!

스타탄생을 예고하는 6인의 캐릭터

만남, 이별, 사랑, 그리고 배신… 드디어 길고 긴 스토리가 서막을 연다. 과연 그들이 만들어 나갈 [크로노 트리거]의 모습은 무엇일까…

내가 바로 주인공 크로노닷!





현단계에서는 이름밖에 알려진 바가 없다. 손에 쥔 일본도와 날카로운 눈매에서 강한 신념을 읽을 수 있다. 이 녀석은 또 무슨 핑계를 대고 모험에 나설 지 궁금하군…

크로노의 동네 친구로 전투가 벌어지면 눈이 뒤집힌다는 전설의 석궁 우먼. 누가 데려갈 지 원~

왼손에 기관총을 장착한 단순무식형 로보트. [무식한 놈 힘만 세다]는 속담을 증명해 줄 예정이라고 한다

마치 슈퍼 모델 원더 홍을…
우욱~ 난 역시…
거짓말을 할 수 없어…
아~ 그녀의 몽둥이에
실컷 맞아보고 싶다…

관상을 보니… 싸움보다는 비행정의 조종사나 할 팔자로군.
근데… 망치는 무엇에 쓰는 물건인고…

개구리 모습을 한 전사. 어째서 개구리 모습을 하고 있는 지, 어느 시대에 등장할런지는 밝혀지지 않은 상태이다

시공을 초월한 차세대 어드벤처

크로노 트리거는 시공을 초월한 이야기이다. 과거로, 현재로, 다시 미래로… 사고로 사라져버린 소녀를 찾아 크로노는 시공을 초월하는 것이다. 금지된 시간의 방아쇠를 당긴 그에게 닥쳐올 위험은…

오로지 흙과 돌만이 존재하는 원시시대

과거



인류 초창기 시대. 사람은 동물들과 함께 동굴에 살고 있다. 앗… 그런데 저놈, 어디다 대변을 보는거야?

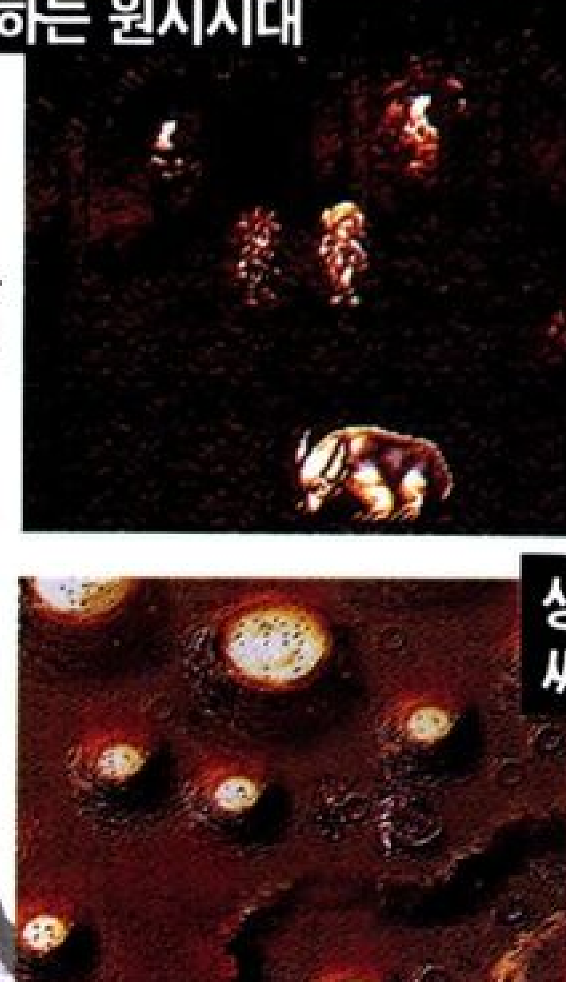


장작불의 화력에 의해 실내 밝기가 변한다. 오~ 아름답도다~

현재



타임머신을 타고 시대를 넘나든다!



생명체는 존재하지 않고… 싸늘한 바람만이 스친다

미래

"자기… 우리 온천하고 가요~"
"가스나아~ 이게 온천이가, 용암이지… 쯧쯧"



모든 이야기는 이곳에서부터 시작되고…

스토리를 아시나요

스토리는 주인공 크로노가 시공을 초월한 여행을 거듭하면서 동료들을 늘리고, 함께 각 시대를 모험한다고 하는 대강의 줄거리만이 공개되었다. 모험의 목적은 과연 무엇일까…

뭘 하려는 건지?



크로노 일행이 로보트를 정비하고 있다. 무슨 짓을 벌이려는지…



크로노는 서민의 아들인가? 집이 좁군… 텔레비전도 없고…



크로노 일행을 추격하는 붉은 비행정의 정체는…

그래픽의 진수를 보여주리라!

그래픽에 관해서는 말이 필요없다! [화이널 환타지 VI]를 제작한 스퀘어답게 그래픽적인 면에 있어서는 타의 추종을 불허한다.



공중에 떠있는 수수께끼의 성



이이이… 눈물이 나온다!!

상상할 수조차 없는 환상이 모니터를 지배한다!



빛과 그림자가 연출하는 [크로노 트리거]의 테마

조감적 필드 시스템

캐릭터들은 작게 표현되었지만, 전체적인 필드 화면은 보기 쉽게 제작되고 있다. 게다가 캐릭터의 움직임도 확실하고, 건축물이나 구름 등의 배경 묘사도 리얼하게 처리했다.



흘러가는 구름을 보라!!

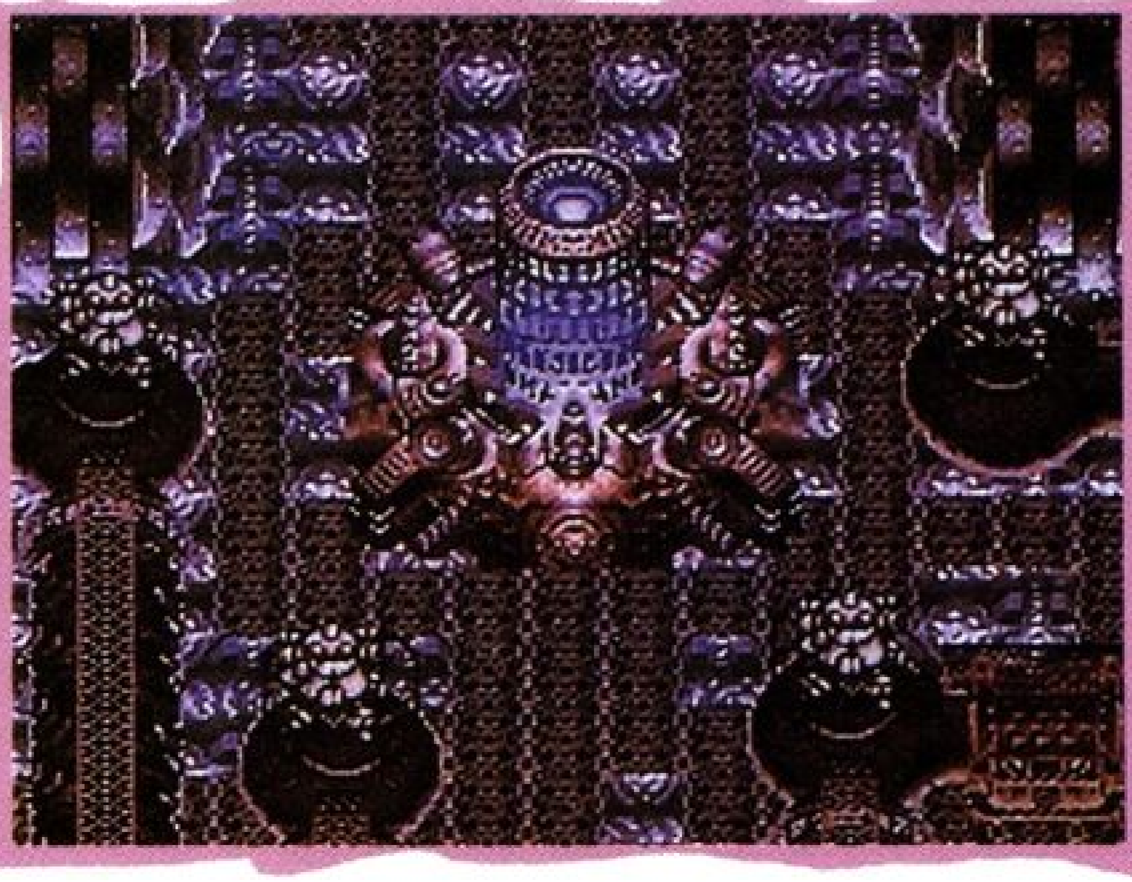
롤플레잉이라기 보다는 시뮬레이션이 아닌가 하는 착각이 든다. 흘러가는 구름과 강물의 움직임이 멋드러지게 표현되었다

건물 내부도 깔끔하게 연출

건물 내부도 역시 세밀한 그래픽 처리가 돋보인다. 특히, 기계 장치에서 느낄 수 있는 중량감과 콘베이어 등의 애니메이션 처리는 감탄을 금치 못한다.



교회 안. 창문을 통해 들어오는 햇빛 처리가 인상적이다



로보트들이 보호하고 있는 것은 무엇일까?

[크로노 트리거]는 [드래퀘 시리즈]나 [화이널 환타지 시리즈]와 마찬가지로 커멘드형 전투 시스템 방식을 취하고 있다. 한편, 캐릭터가 이곳저곳 휘집고 다니는 [크로노 트리거]만의 독특한 스타일을 구축하고 있다. 마법 효과도 [화이널 환타지]를 철저히 능가한다.

3인 일행제를 채택하고 있으며, [화이널 환타지]처럼 캐릭터 교체도 가능하다.



이것이 [크로노 트리거]의 전투화면이다

캐릭터가 성장하면 기억할 수 있는 기술과 동료의 힘을 합칠 수 있는 [협동 플레이] 등의 공격이 가능하다



액션 롤플레잉처럼 보이지만 커멘드 입력으로 전투를 벌인다



화면상에 각 캐릭터의 커멘드가 표시된다

캐릭터의 동작 패턴

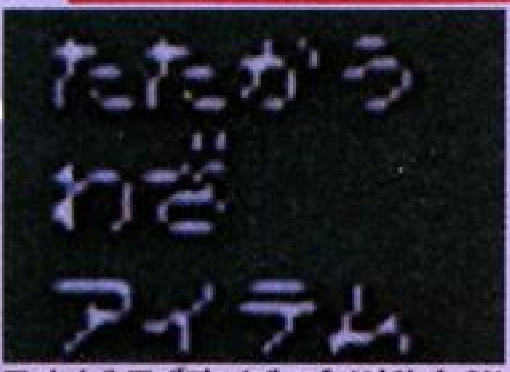
처음에 말했다시피, 전투는 커멘드 입력으로 전개된다. 그러나 평범한 커멘드 입력이 아니라, [화이널 환타지]의 리얼타임 전투와 [로맨싱 사가2]의 진형 등을 복합한 스타일이다.

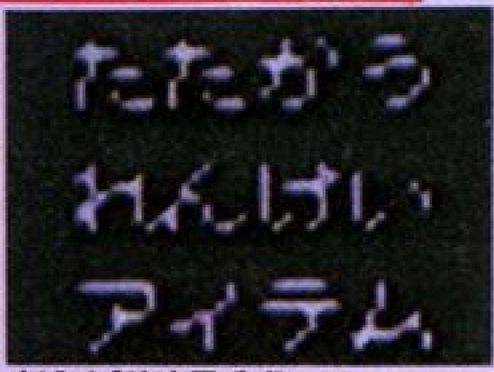




[화이널 환타지]의 리얼타임 전투

캐릭터마다 커멘드가 다르다는데…





극비리에 공개된 커멘드 [기억할 수 있는 기술]과 [협력 플레이]



어디 덤벼보시지 !



[로맨싱 사가2]의 진형

전투는 커맨드 입력으로

전투시 캐릭터의 다양한 동작 패턴이 지원된다. 예를 들면, 검을 휘두르는 동작과 활을 쏘는 동작 등 세심한 부분까지 표현하고 있다.

적 캐릭터 역시, 주인공 캐릭터와 마찬가지로 부드럽고 다양한 동작 패턴으로 공격해 온다.



캐릭터들 노는 것만 쳐다봐도 침이 흐르는 이유는…?

최강의 몬스터 총출동















GO! GO! ACKMAN



긴급속보 1

GO! GO! 악크맨

명작만화가 게임으로 승화!!

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	94/12/예정	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	반프레스토	용량	미정	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	AB© DEF

토리야마 아키라 씨가 계속해서 일 저지르네. 자꾸 이러면 백정도, 원더홍도, 우춘리도 책임 못진다. 하지만 액션이지만 뛰어난 게임성을 봐서 그냥 봐준다.

「드래곤볼」 다음으로 일본에서 초인기를 끌고 있는 만화 「GO! GO! 악크맨」이 드디어 게임화되었다. 이번에는 액션으로…

슬라이딩





엎드린 자세에서 슬라이딩으로 공격할 수 있다.
강력한 펀치로 기습해오는 엔젤군

롤링 킥



회전하면서 공격하므로 포위되었을 때 편리한 손을 지면에대고 고속회전 롤링킥이다

50년이라는 긴 잠에서 깨어난 악크맨이 드디어 슈퍼컴보이에 찾아왔다!! 악마와 천사, 혼이 집결한 대소동을 챔프에서 완전 공개하며 「드래곤볼」과 「드래곤 퀘스트」 다음으로 인기 작이 될 것을 예고한다.

천사 V

승자는 과연







"만화에서와 같이 악마로 등장한다면 큰 오산이다.
물론 게임에서는 천사들과 싸우지만 내가 주인공이니까,
내가 천사나 마찬가지지 뭐!"

근육질로 싸인 광폭한 늑대
사나이가 보스 중 하나.
이 놈에게 채이면 얼마나 아플까?

유령인지 해골인지
잘 모르는 조금 기분나쁜 보스이다.
생긴 것과 달리 상당히 강하다

S 악마
어느 쪽인가!?

집합! 몬스터 부대

전신이 뼈로 된
이상한 몬스터.
이 상태로 하늘을
잘 날아다닌다

집합! 몬스터 부대

평상시는 얌전하지만
접근하면 갑자기 달려든다

천계의 동료 엔젤 부대

에어바이크를 타고 초고속으로 질주해 온다.
몽둥이를 휘두르고 공격하는 열혈 근성아

불을 뿜는
것이 특기인
레드 드래곤.
엔젤군인 만큼
등의 날개도
조금
천사풍이다



「루인암」의 세계에 남아 있는 기계조각들은 단지 유적이 아니다. 일찌기 문명중심이였을 때는 유적이 한 두개가 아니었다 유적의 미로가 주인공들에게 크게 관계되어 있음에

포세나

평소에는 확실하고 책임감이 강한 캐릭터, 그러나 한번 삐뚤어지면 손을 쓸수 없다.

합체기 포스랜서



수중에서 절대적 위력을 자랑하는 합체기, 수면에서 거대한 소용돌이를 일으켜 화면상의 모든 적들에게 데미지를 준다.

검, 마법 그리고 합체기. 다채로운 공격으로 적을 물리친다.

2인의 힘이 최대한으로 발휘되고 있는 합체기. 아직 조건은 명확하게 밝혀지지 않았지만, 굉장한 위력을 가진 기술임에 틀림없다. 이제부터 체크해 두어야 할 공격 방법의 하나이다.

또하나의 공격은 마법. 위력은 있지만 사용할 수 있는 캐릭터가 적기 때문에 그 만큼 중요한 공격이 될 듯하다.



주인공의 여동생은 아군중에서 보기드문 마법사. 강력한 마법을 조작하여 적을 공격할 수 있다







2인의 힘이 결합된 새로운 기술이 탄생

루인암

검과 마법의 싸움이 시작된다!!

드디어 등장하는 반다이 최초의 오리지널 액션 롤플레잉 「루인암」. 운명이 무너진 후 수백년. 검과 마법의 중심 세계를 무대로 장대한 이야기가 펼쳐진다. 드디어 「루인암」의 세계와 캐릭터의 일부가 공개되었다! 각 캐릭터가 게임의 중간에서 어떤 활약들을 하는지, 갖가지 흥미로운 이야기들이 커다란 즐거움을 줄 것임에 틀림없다!

긴급속보 2

반다이 최고의 액션 롤 플레잉 등장!!

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	미정	장르	액션 롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	반다이	용량	미정	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	AⒷC DEF

특집

추석맞이, 챔프선정 SFC 초대작 컬렉션

① 어드벤처 게임편



저 팅커가 피노를 소개하옵니다 !

·저는 피노를 물신양면으로 도와주는 요정형 로보트 팅커랍니다. 이렇게 챔프를 통해서 인사를 하게 되어 정말 기쁘답니다. 다름이 아니고 이번호에서는 제가 직접 피노를 소개하고자 해서요. 여러분들 괜찮죠 ! 여러분들 1달을 어떻게 기다리셨는지. 이번호에서는 주인공인 피노와 게임에서의 역할을 대공개합니다.

프로젝트 J

슈퍼컴보이	현지 발매일	미정	장르	액션 어드벤처	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	에닉스	용량	미정	대상 년령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	ABⓒDEF

일본뿐만 아니라 한국에서도 폭발적인 인기를 모으고 있는 것이 바로 RPG이다. 특히 지난 8월 23~24일에 개최되었던 「슈퍼패미컴 어스월드 '94」에서도 공개됐듯 이 대작인 게임들이 그간의 공백을 깨고 속속 등장했다. 「프로젝트 J」, 「브레스 오브 화이어 2」 등 흥분의 게임들을 만나보자.

피노를 이해하면 게임이 재미있어요!





피노는 멋진 아이 ①

순진무구한 기게인간

언듯 보기에 피노는 어떻게 보아도 틀림없는 인간으로 보이지만 실은 제펙박사가 만든 기계인간 「기인」이다. 더구나 만들어진지 얼마 되지 않아 아무것도 모르는 사내 아이일 뿐이다. 무엇이든지 처음이므로 정직한 행동만을 한다.

피노는 멋진 아이 ②

단순한 변덕쟁이? 자유분방?

기인이라고 해도 인간과 같은 기분과 성질을 가지고 있어 생각을 할 수 있다. 피노도 자신의 의지로 행동을 하므로 조금 방치해두면 마음대로 행동하기 때문에 항상 옆에서 도와주어야 한다.

피노는 멋진 아이 ③

솔직하지만 멍청한 것이 옥에 티

아무리 성격이 변해도 솔직한 곳은 언제나 같다. 팅커와 어머니의 어드바이스는 잘 들어준다. 하지만 같은 말만 들으면 조금 참을 수 없게 되는 것같다.



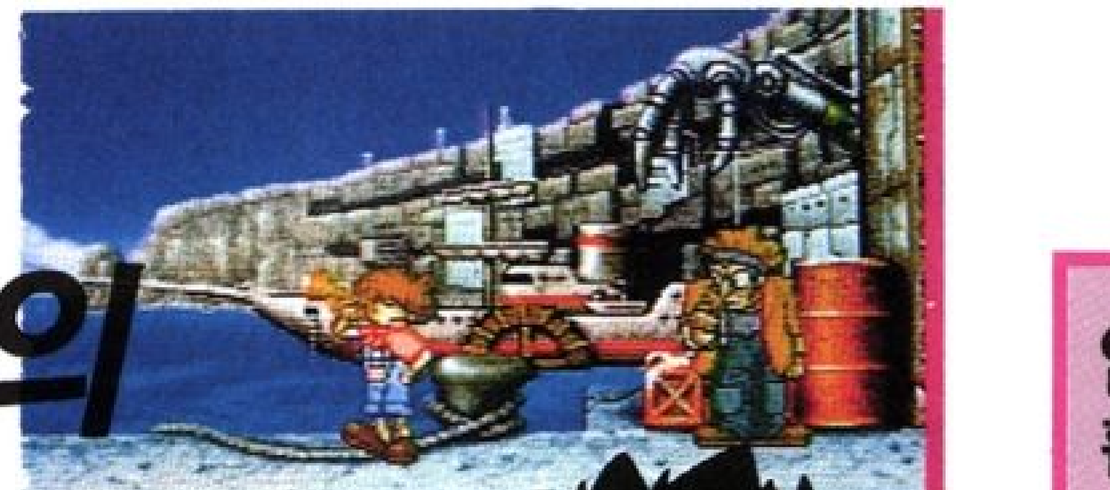


피노가 하고 싶은 대로 놔두자 !

매우 솔직한 피노이기 때문에 평소 여러분이 해보고 싶었던 것은 반드시 대신해 준다. 성공하면 반드시 칭찬해주지 않으면 안된다. 모르는 것도 많으므로 실패할 때도 있지만 너그럽게 봐주자.



지금까지의 경험을 모험에서 살린다 !



항구 스테이지에 있는 바다를
계속해서 바라보는 남자 가메치





혼자서 기인 술집을 꾸려나가는 것은
약관 16세의 소녀 미미.
노래로 기인들의 피로를 풀어준다



암기한 것을 전부 활용하자

피노가 모험에 나오면 여러분은 이제 더 이상 도와줄 수 없다. 그래도 상관은 없다! 수많은 모험에 도전할 때 피노는 암기한 것을 상기하면서 눈앞의 장해를 극복해간다. 그러므로 무엇을 암기하고 있는가가 중요하다.







정원으로 가보자





남자를 능가하는 여성 격투가 잔누는 격투대회에서 만난다. 무도가에게는 예의를 지키지 않으면…





계속해서 외우고 현명하게 된다 !

피노의 행동을 정하는 기준은 전부 여러분의 어드바이스이다. 피노는 여러분이 칭찬해준 행동을 바르다고 생각해 하나하나 외운다. 한번 외운 것은 표시하지 않아도 스스로 시작하게 된다.

어떤 것도 경험으로 삼자 !

피노는 매우 고성능적인 기인이다. 자기가 한것을 하나도 낭비없이 흡수하여 성장한다. 예를 들면 책을 던지는 일이라도 머리는 좋지 않지만 던지는 것만으로 힘을 키운다.





류의 고향에 있는 드래곤 영역. 거대한 용이 가로누워 있는 것 같은 지형이다

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/12/예정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	캡콤	용량	미정	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	A Ⓑ C D E F

드디어 정보 공개 개시! 타는 목마름으로 롤플레잉 게임 부재를 걱정했던 유저들에게 달콤한 소식이 아닐 수 없다. 이번 추석에 게임챔프를 보면서 송편을 먹자. 챔프에서 소개하는 게임 정보, 놓치면 일생을 후회하게 될 것이다!!!



어느 사건을 계기로 류가족은 마을 사람들부터 그 존재를 잊혀져 간다



물론 세계의 평화를 위협하는 보스들과의 전투도 기다리고 있다

각각의 모험세계로 출발하는 주인공들 !!

전설은 다시 움직이기 시작한다. 8인의 개성 넘치는 캐릭터가 다른 세계를 무대로 대활약!! 참신한 시나리오가 유저들을 확실한 재미로 이끌 것을 자부한다. 이 장대한 드라마는 반드시 이 게임을 사랑하는 유저에게 만족감을 준다.

특집 캡콤의 RPG 대작 ①롤플레잉 게임편

BREATH OF FIRE II

브레스 오브 화이어 Ⅱ



코루세이아의 격투장에서는 오늘도 림프의 싸움에 열광하는 팬이 모여든다



타뻬타

자각은 하지 않지만 수다쟁이이자 페미스트!! 털털한 성격과 검술이 장기이고, 어딘가 색다른 왕자님이다.

림프

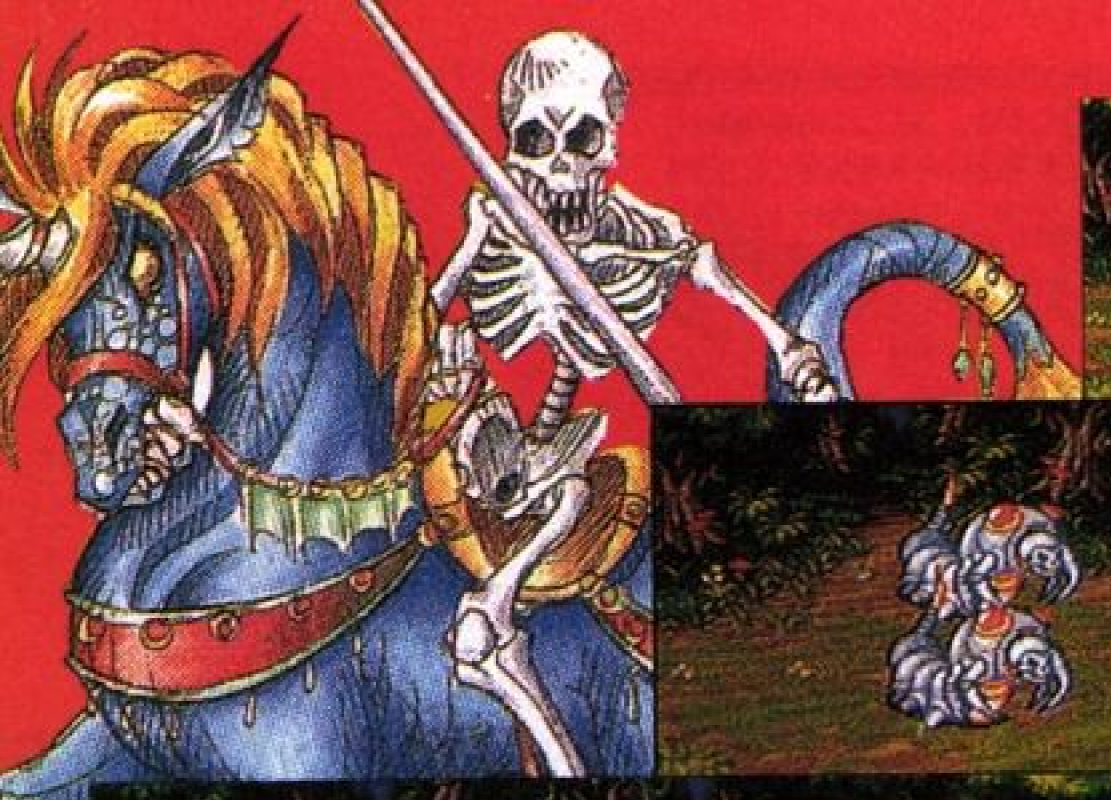
코루세아의 투기장에서 연승기록 갱신중인 화이터!! 억척스러운 여자같지만 본심은 상냥한 여자이다. 자신의 육체를 무기로 오늘도 계속해서 싸우고 있다!!

보슈

무엇보다도 자유를 사랑하는 젊은이! 사실은 고아로서, 같은 입장인 류와는 생사를 함께 하는 친구이다. 수갑따기와 회복마법이 장기이다.

랜드

'세계의 끝에서 끝까지 여행을 하고 싶다!'라는 충동을 떨쳐버리지 못하고 온세계를 여행하러 다니고 있다. 수많은 위기를 넘기고 온 모험의 프로이다.







변신!





불타오르는 불길이 계속해서 출현하여 적의 한 무리를 불태운다. 효과는 절대적이다



그리고 화염권은 몬스터 주위를 불바다로 만들어 버린다

마법!



수목의 파워를 사용해서 적에게 큰 타격을 주는 공격마법!!



거대한 마물이 기습해왔다! 고압전류 마법을 사용해 데미지를 주자

12월에 전투개시!! ▶▶▶▶▶

이제 모험의 날을 더 기다릴 수 없다! 그렇지만 소프트의 발매는 약 4개월후인 12월이다. 챔프에서 계속해서 속보를 보내니까 전혀 지루하다고 생각은 말자.



진공용권을 수시로 발생시켜서 사악한 몬스터의 육체를 잘라버린다

일촉즉발의 전투신!!

전투신은 위쪽에서 비스듬히 잡은 각도로 전개되는 박진감 넘치는 신이다. 화면효과나 마법의 그래픽도 놀랍다! 전투구역 일대에 이글거리는 불꽃도 마치 실제 영화와 같은 리얼한 움직임처럼 보여진다. 몰려오는 악의 몬스터들을 정의의 칼로 무찌르자!!

8인의 용사, 여행을 떠나다!



스텐

고지민족 하이랜더의 근위병. 자국 왕녀와의 사랑으로부터 벗어나기 위해 하찮은 남자 행세를 하는 슬픈 젊은이. 경이적인 운동신경이 자랑이다.

아스파

『어째서 우리들은 존재하고 있는가?』 극적인 미로의 답을 찾기 위해 혼자서 여행을 계속한다. 과연 이 모험에서 그 답을 찾을 수 있을까?

니나

나라의 재앙을 초래한다고 하는 검은 날개를 가진 윈디아 왕국의 제 1왕녀. 모든 사람들 앞에서 사라져가고 싶다… 그녀의 소망은 암울하면서도 슬프다.

류

어릴 때 아버지, 누이동생과 헤어진 후 계속 여행을 다니며 살던 소년!! 그 몸에는, 백룡족의 피가 흐르고 있는 듯하다. 현재의 직업은 「레인저」이다.





데몬

박쥐와 같은 날개로 하늘을 날고
파충류와 같은 강한 비늘로 몸을 지키는
중급정도의 악마.
우수한 지능을 가지고 놀랄만한
파괴의 암흑마법을 사용한다.





이런 몬스터도 등장한다?

전작「전설의 오거배틀」에서는 실로 많은 종류의 몬스터가 등장했다。이번에소개하는 삼체는 어느쪽도 그 대표적 예로서 이번작에도 등장이 가능한 예상몬스터이다。

기간티스

짐승의 머리를 한 화염의 거인.
무거운 곤봉을 가볍게 휘두르는 괴력을
자랑하고 가로막는 적을 때려부순다.
거인족에는 얼음의 거인 피볼그와 곤봉을
휘두르는 압력으로 적 전체를
공격하는 타이탄도 있다.





기습

전쟁, 축구 등 다양한 종류가 모인 시뮬레이션 게임. 그 중에서도 챔프가 선정하는 이 게임들은 단지 숫자를 보거나 유니트를 이동하는 방법을 생각할 뿐만 아니라 액션에서 많이 보았던 필살기와 마법의 그래픽, 사운드 등 보기만해도 가슴 설레이는 부분으로 가득하다.

두려운 적, 그리고 마음 든든한 아군

「택틱스 오거」에는 많은 몬스터가 등장한다. 인간 이상의 능력을 가진 그들은 적으로서 등장하는 경우에는 더할나위 없는 두려운 존재이지만 아군으로서 사용할 경우에는 든든한 동료가 된다. 전투경험을 쌓으면 그들은 레벨 업하여 점점 강하게 된다. 그리고 어느 일정 레벨에 달하면 보다 강력한 몬스터로 클레스 체인지한다.

등장하는 몬스터의 전모는 아직 확실치 않으나 챔프에서 소개하는 3체는 등장이 거의 확실시 되고 있다.

헬하운드

2개의 머리를 가진 광폭한 늑대.
보통의 늑대 두배에 미치는 몸체를 살려
돌진하는 공격의 파괴력은 크다.
또 화염을 자유자재로 조종하여
화이어 브레스를 토한다.

개발상황

발매일과 가격은 미정이며, 개발진행에 불안을 가지고 있는 유저도 있겠지만 개발 스텝진은 금년내 발매를 목표로 밤잠을 설치고 있다고 한다.

개발이 늦어질 것은 사실이나, 유저들이 납득할 만한 작품을 만들어 내는 것이 메이커로서 의무가 아닐까…



특집 ② 시뮬레이션 게임편

택틱스 오거

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	미 정	장르	시뮬레이션	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	퀘스트	용량	미 정	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	미 정	기타		게임 난이도	AⒷC DEF

몬스터군단



페아리

귀여운 모습을 한 요정.
몸이 작고 힘이 약하므로 무기를
사용한 공격은 못하지만 재빠른 동작으로
적의 공격을 피한다.
최고의 특기인 마법을 사용해 아군의 원호,
또 적으로의 공격에 활약해준다.



그리폰

독수리와 라이온이 합체한 몬스터.
독수리의 부리와 앞발로 적을 찢고 거대한
날갯죽지로 공중전을 제압한다.
라이온의 동체와 후족은 확실히 하반신을
지탱하고 육상에서도
높은 전투력을 발휘한다.

리저스 맨

전작에서는 등장하지 않았던
새로운 몬스터.
화면을 보아서는 수중에서도 재빠르게
움직일 수 있고, 수상전에
자신있는 듯하다. 또 도마뱀 인간인 만큼
인간과 같이 무기와 방어구를
사용할 줄 알것이다.

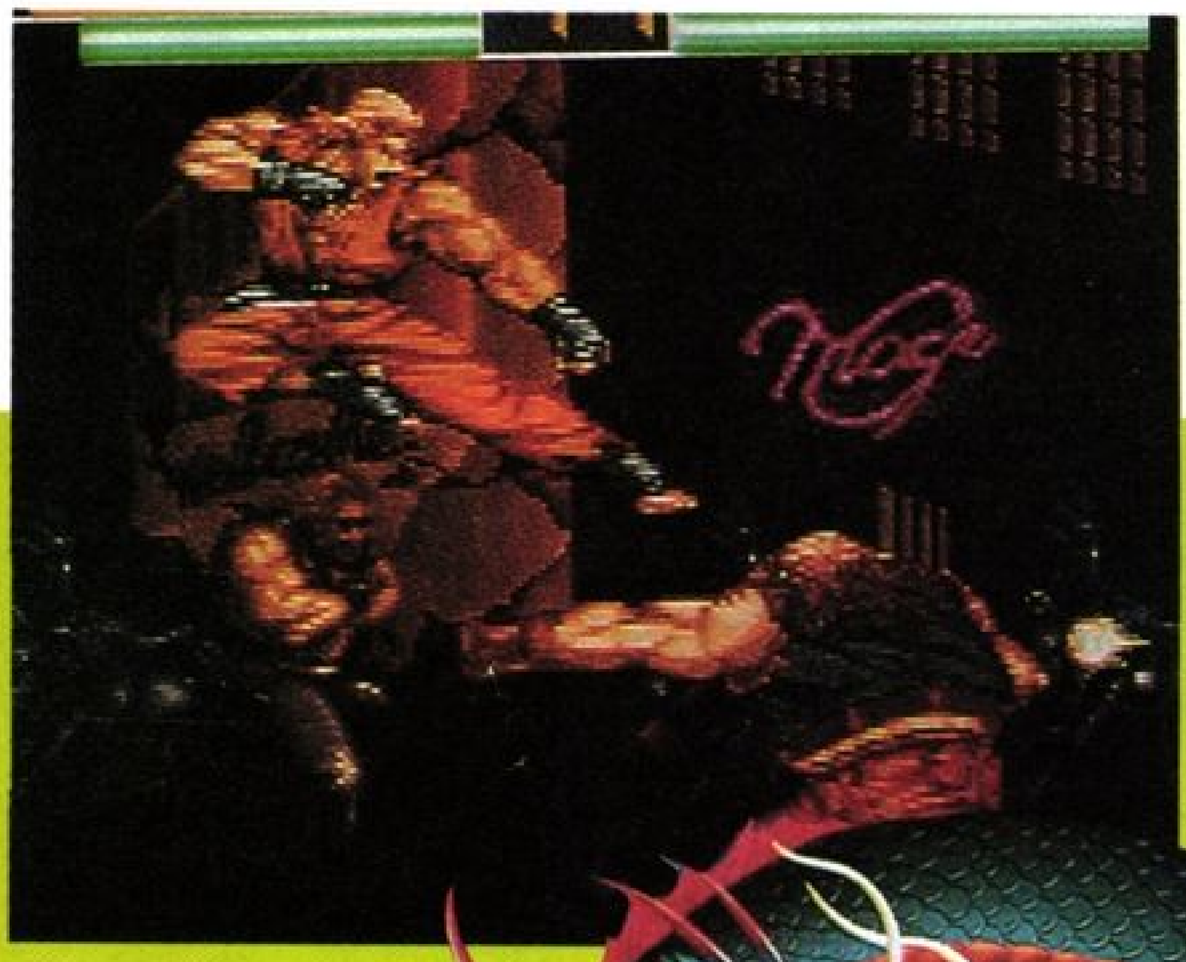
예를 들면 하늘을 나는 것, 작열하는 화염을 뱉는 것, 인간에게는 없는 특수한 능력을 가진 변형의 존재들… 그런 존재를 사람들은 몬스터라고 부른다.

이번호에서는「택틱스 오거」에 등장하는 몬스터를 중심으로 소개한다.



특집 ③액션(격투) 게임편

금년 하반기로 들어서면서 액션(대전) 게임의 결실 또한 풍부할 전망이다. 현재 발표된 바로는「사무라이 스피리츠」,「호혈사 일족」등이 있어 그 전망을 밝게 하고 있다. 추석을 바로 앞둔 유저에게 좋은 선물이 될 듯하다.



용호의 권 2

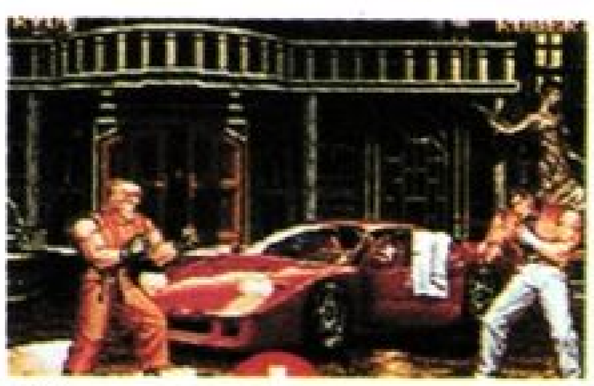
슈퍼컴보이	현지 발매일	94/12/예정	장르	대전 액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	자울스	용량	32M	대상 년령	국교생 이상
	현지 발매가	10,900엔	기타		게임 난이도	ABC ⒹEF

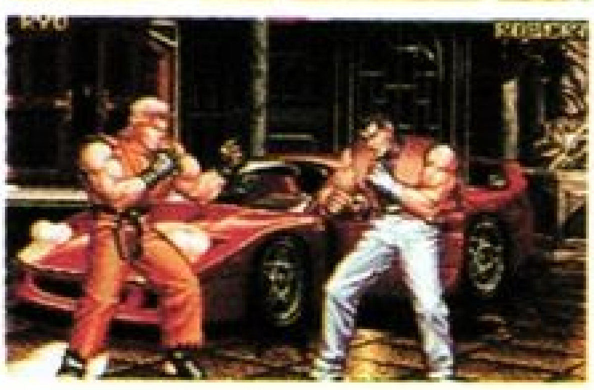
네오지오로 호평을 얻었던 격투 액션 게임「용호의 권2」가 SFC용으로 이식된다. 개발사는 [월드 히어로즈]를 발매했던 자울스인데 이번 작품은 32메가의 대용량을 사용하여 화려한 그래픽으로 다가올 예정이다. 환상적인「용호의 권2」를 두근대는 가슴을 억제하며 기다려 보자.



자연스러운 줌 인/아웃 시스템

용호의 권 시리즈 최대의 특징은 바로 줌 인/아웃 시스템이다. 이것이 게임상에서 아주 자연스럽게 이루어지므로 박력 있는 배틀을 즐길 수 있는 것이다. SFC용에서 이 시스템이 완전 재현될 것인가 기대를 해 본다.





캐릭터가 가까이 모일수록 커진다. 와~ 정말 크다!

초필살기와 숨은 필살기

용호의 권에서 잊어서는 안될 것이 바로 숨겨진 필살기다. 료와 로버트 밖에는 구사할 수 없었던 숨겨진 필살기(용호난무등)가 이번에는 12인 전원에게 설정되어 있기 때문에 더욱 흥미진진한 대결이 펼쳐지리라 예상된다.



너만 쓰는 것이 아니야!



받아라! 공포의 용호난무이다

낙법 등의 추가점

자연스러운 줌 인/아웃 시스템과 도발 시스템 등 용호의 권만의 독특한 면에 더해진 것이 던지기에 대항할 수 있는 낙법 기능이다.

타이밍을 잘 맞추어서 버튼을 눌러주면 낙법을 할 수 있다.



앗! 던져지더라도 당황하지 말고 버튼을 잘 눌러보자

사운드도 중요하다

네오지오는 가정으로 유입된 머신중에 사운드가 좋기로 평판이 나 있다. SFC용「용호의 권2」도 이런 면에서 확실하다.

미키의 '아앗', 유리의 '응? 여유지'하는 소리도 재현될 것인지 궁금하다





돌비 시스템을 신청 중이라고 하니 사운드가 좋아질 것이라고 기대해도 좋을 것이다.



네오지오용에서는 강, 약의 펀치가 버튼을 누르는 시간에 비례했으나 슈퍼컴보이용에서는 각기 독립이 되어 있다. 그렇다면 초필살기도!?

패드의 조작 방법

L R

L버튼은 기본적으로 도발을 하는데 사용된다.
R버튼은 던지기같은 접근전 기술을 내는 버튼이다.
R+X 와 R+Y 를 누르면 어퍼컷과 롱킥 공격을 할 수 있다

X Y

X와 Y버튼은 짧게 누르면 약 킥과 약 펀치가 나가고 길게 누르면 강 킥과 강 펀치가 나온다. 하지만 이 버튼은 A버튼과 B버튼을 사용하면 2가지로 나누어진다



A B

A와 B버튼은 누르는 시간에 상관없이 약 킥과 약 펀치가 나간다. 즉, 버튼을 오래 누르고 있어도 강한 기술이 나오지 않는 서비스 버튼인 것이다

캐릭터 소개



미스터 빅

사우스 타운을 뒤에서 지배하고 있는 조직의 간부

료

이 게임의 주인공으로 극한류 공수의 창시자인 타쿠마 사카자키의 아들이다. 필살기로는 일정 범위 내에 있는 상대를 빨아 들여 가격하는 잠열권과 날카롭고 재빠른 비연 질풍각, 그리고 기를 발산하여 공격하는 호황권 등이 있다. 초필살기로는 거대한 기를 날리는 패왕상후권이 있고, 숨겨진 필살기로는 상대를 정신없이 가격하는 용호난무가 있다.

타쿠마 사카자키

최강이라고 불리워지는 극한류 공수의 창시자로서 료와 유리의 아버지이다. 그의 강함은 초필살기 패왕지고권이란 이름만 들어도 알 수 있다. 상대의 머리를 잡아서 찍는 상란각은 타쿠마만이 구사가 가능하다. 료와 기본 기술은 같다.

존 크로리

눈을 다치는 바람에 에이스 파이럿의 자리에서 물러나고 해군에서 머설 아츠의 교관으로 일했었다. 그만의 독특한 살인 기술을 개발하였는데 초필살기인 메가 스매셔는 발사하는 방향의 조종이 가능하며, 아토믹 스메셔는 무수한 기탄을 발사하는 필살기로써 원거리에서도 싸울 힘을 가지고 있다.

킹

레스토랑의 보디가드를 그만 두고 다시 모습을 나타낸 여성 격투가로서 격투 스타일은 무에타이를 구사하고 주로 발차기 종류의 기술을 쓴다.

로버트 가르시아

세계 유수의 가르시아 재단의 외동아들로서 극한류 가라데의 동문인 료와 라이벌 관계이다. 따라서 기본적으로 료와 같은 기술을 구사하는데 그는 발차기를 기본으로 사용한다.

잭 터너

블랙 캣츠의 재구성을 위해 싸운다. 몸체에서부터 나오는 오리지널 격투 살법은 무술보다 강력하다.

태무친

몽골에서 왔으며 항구에서 하역 작업을 한다.

미키 로저스

복싱계의 부활을 위해 이번 대회에 출전했다.

리 파리 롱

중국 권법과 한방 의학의 달인으로 격투가로는 이것이 최후의 싸움이 될 것이라고 하는데 손에는 손톱이 숨겨져 있어서 핸디캡인 작은 몸집을 보강해 준다.

유리 사카자키

료의 귀여운 여동생. 그러나 오빠 몰래 타쿠마 도장을 다니면서 극한류 공수를 익혔다. 그녀가 쓰는 기술을 보면 호왕권 같지만 눈 앞의 기의 벽을 만드는 사이퍼와 백열 따귀 등 그녀만의 독특함이 잘 표현되어 있다.

에이지 키사라기

일본 고대부터 전해져 오는 인술을 사용한다. 인술만이 최강이라 생각하여 극한류 공수에 도전해 온다.

특집 ③액션(격투)게임편

록맨X2

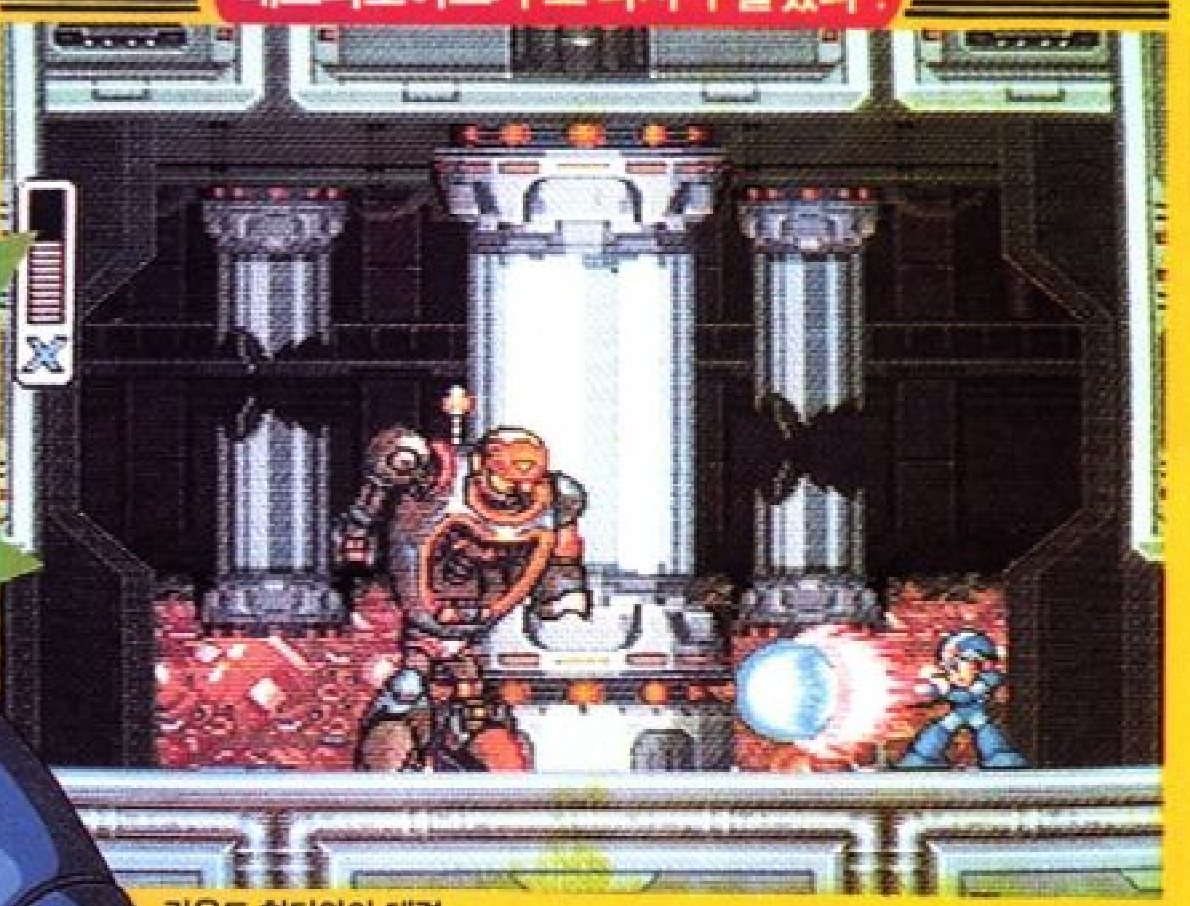


슈퍼컴보이	현 지 발매일	94/12/예정	장르	액션	화면외국어 수 준	일본어 하
	제작사	캡 콤	용량	미정	대 상 년 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	미 정	기타		게 임 난이도	ABC ⓓEF

새로운 시리즈의 탄생을 예고하는 「록맨X」 제 2탄! 빠른 스피드의 박진감 넘치는 액션과 작렬하는 공격, 클리어한 후의 통쾌함, 조금이라도 방심할 틈을 주지않는 긴박감, 매끄러운 스테이지의 흐름 등 다양한 즐거움을 맛볼 수 있는 록맨이 우리 곁에 다가왔다.
록맨의 세계로 챔프독자 여러분을 초대합니다!! 참, 초대장은 필요없어요.



레프리로이드가 또 다시 부활했다!



카운트 헌터와의 대결

록맨이여, 다시 일어나라!

전작의 보스 시그마를 쓰러뜨린 후 레프리로이드(로보트)의 습격은 완전히 사라졌다. 그러나 반년의 세월이 흐른 후 레프리로이드의 본체에서 시그마 마크가 붙은 칩이 발견되었다. 이것은 지난번 전투에서 기적적으로 구조된 제로가 케인박사의 연구소에서 다시 부활한 것을 말해주는 것이다. 록맨이 다시 활약해야 할 때가 왔다.

다채로운 적들이 록맨을 기다린다!

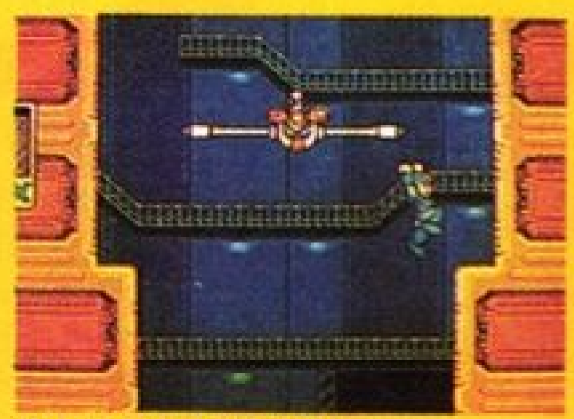
록맨 시리즈가 오랫동안 인기를 누리고 있는 이유중의 하나는 스테이지마다 다른 함정 장치와 적들 때문이다. 이 게임에서도 플레이어가 전혀 싫증나지 않도록 수없이 많은 놀라운 함정들과 강력한 적들이 기다리고 있다. 그럼, 그 함정들을 파헤쳐볼까?!



파괴된 프리로이드에서 또다른 프리로이드가 나타난다

양쪽의 벽을 이용하여 공격하는 적

좌우의 벽이 완전히 맞부딪치기 전에 빠른 공격으로 적을 쓰러뜨리는 것이 포인트이다.



아니 위에서 나타나다니!



벽에 갇혀 부서지기 전에 적을 무찔러라

거대 로보트

지금까지 모습을 전혀 드러내지 않았던 거대 로보트가 출현하는데 우측 상단에 체력 게이지가 있는 것으로 보아 중간보스나 보스일 것으로 짐작된다. 이 거대 로보트를 쓰러뜨리지 않고는 앞으로 진행할 수 없는데 결코 쉬운 일은 아니다. 아래위로 열심히 움직이면서 공격하는 수밖에는 특별한 방법은 없다. 부지런히 움직이자!



로보트의 거대 다리



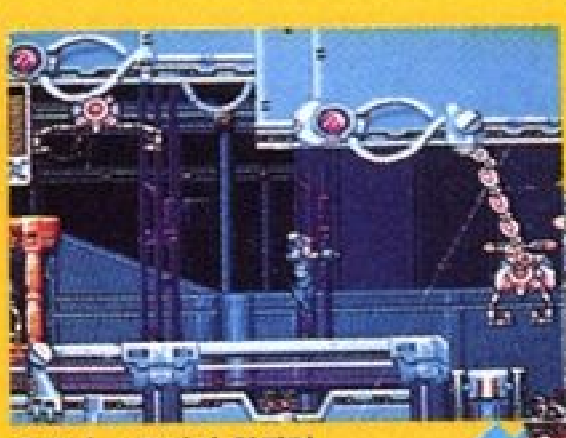
에쿠스보다 훨씬 강한 로보트. 과연 이길 수 있을까?

X2

파워 업된 스테이지!

오프닝 스토리를 시작으로 스테이지를 선택하여 스테이지 클리어하는 순서를 잘 조작하면 게임을 쉽게 풀 수 있다.





오프닝 스토리의 한장면



오프닝 스테이지를 클리어 후에 스테이지 선택 화면에서 각 스테이지로 돌입한다

보스를 쓰러뜨리면 그의 무기를 입수하는 것은 록맨 시리즈의 공통적인 시스템이다. 보스는 특정무기에 약하다는 특징이 있으므로 어떤 무기를 사용할 것인지를 잘 생각하며 진행해 간다.

무기 이외에 손과 발의 부속, 체력를 높이는 많은 아이템이 가득 숨어있던 전작과 마찬가지로 이번에도 파워 업을 위한 아이템들이 숨겨져 있다. 눈을 크게 뜨고 찾아보자!



이 녀석을 쓰러뜨리면 과연 어떤 무기를 얻을 수 있을까?!





어디 숨어있지?

새로운 액션의 세계로!

손과 발의 부속을 입수하면 지금까지 사용할 수 없었던 액션을 사용할 수 있게 된다. 전작에서는 볼 수 없었던 두종류의 액션을 구사하는 새로운 손과 발의 부속이 있다.



비가 내려 제대로 진행할 수 없다. 이럴 때 새로운 액션이 필요!

하늘을 나는 공중 대쉬

전작에서는 땅에서도 대쉬하는 정도였지만, 이번에는 공중에서의 대쉬도 가능하게 되었다. 짧은 거리이기는 하지만 날듯이 수평으로 이동할 수 있게 된 것이다. 계곡 등에서 끊임없이 적이 날아오는 상황에서 또는 점프로는 타이밍이 맞지 않는 곳에서 유용하게 쓸 수 있다.



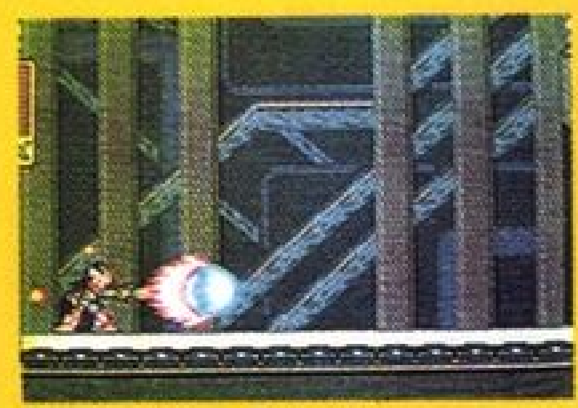
땅에서의 대쉬만이 가능했던 전작



공중 대쉬하여 간단하게 이동한다

2발 연사 가능

「록맨 X」의 연속타격은 누르고 있는 시간에서 단계적으로 위력이 올라가고 그래픽도 변화하였다. 그러나 한발을 쏘고나서 또한번 발사해야 하는 불편한 시스템이었다. 그러나 이 게임에서는 팔의 부속을 입수하여 최고의 위력으로 발사하면 2발 연사가 가능하게 되었다.



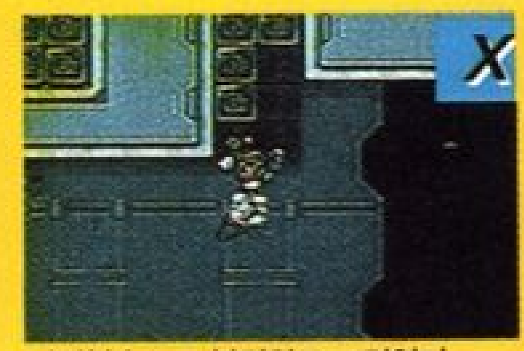
최고의 위력으로 우선 1발!



연속하여 한번 더 발사하면 연사가 된다. 아무리 강한 적이라도 간단하게 쓰러뜨릴 수 있다

그 외의 액션

손과 발의 부속 이외에도 머리와 가슴의 부속들이 있는데, 이것들도 전작과는 다른 높은 효과를 가지고 있다.



머리부속으로 부딪쳐도 끄떡없다



아직도 밝혀지지 않은 비밀로 가득한 록맨의 세계

「새턴」과 「플레이 스테이

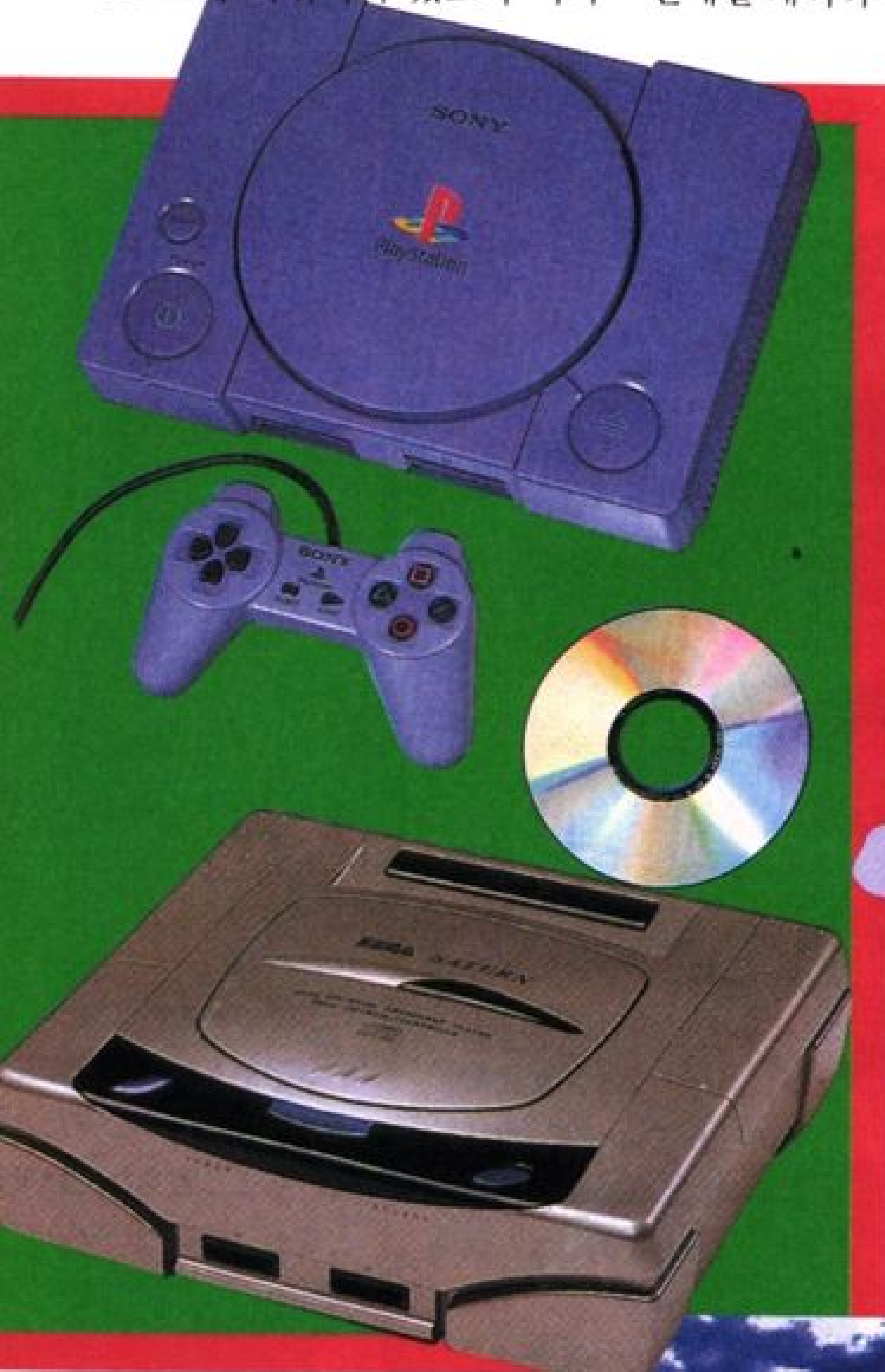
차세대 게임기 발매 임박으로 술렁거리는 국내 게임시장. 그리고 이에 대처하는 국내 업계들의 발빠른 행보와 이를 기대하는 유저들의 애타는 아우성은 커져가기만 하다. 일본에서는 게임기가 제작, 발매된다고 하지만 아직은 정식 동시 발매가 안개속인 국내

차세대기의 성공은 유저들의 판단에

현재 국내에서 차세대기의 양상은 새턴과 플레이 스테이션으로 크게 나뉘어져 있으며 여기에 슈퍼 32X가 어떤 위력을 보일지가 차세대기의 또다른 활전을 예고해 준다. 다른 차세대 기종들은 상당한 고가의 제품으로 유저들이 함부로 구입할 수 있는 한계를 이미 넘어 버렸지만 슈퍼 32X는 성능이 아주 뛰어나면서 저가라는 장점으로 많은 수퍼 알라딘보이의 유저들에게 환영을 받게 되므로 무시할 수 없는 계산이 나온 것이다. 또 삼성에서 새턴과 더불어 정식으로 발매할 계획까지 세워놓은 상태여서 성능에 비해 가격이 매우 저렴할 것으로 보인다.

또한 일본내에서는 새턴과 플레이 스테이션, 그리고 닌텐도 사의 64비트급 게임기들로 크게 그 주도권이 나뉘어져 있어 정식발매만 된다면 국내와일본에서는 새턴과플레이스테이션이 많은 인기를 얻을수 있을 것으로 전망된다.

자! 하드웨어의 성능은 갈 데까지 갔다. 이제는 현명한 선택만이 남아 있을 뿐이다.





하이텔 내의 게임기 동호회 현황은?

국내 PC 통신중 최고의 이용자 수를 자랑하는 하이텔 내에는 게임기 동호회가 있다. 게임이라면 밥보다도 더 좋아하는 사람들이 모인 이 곳에서는 각종 최신 정보들과 함께 여러가지의 정보들을 얻을 수 있는데 최근에는 차세대 게임기에 관해서 많은 토론이 열리고 있어서 차세대 게임기의 인기를 실감할 수 있다.

이 동호회에서는 최근 플레이 스테이션과 새턴으로 나누어지는 양상으로 플레이 스테이션은 슈퍼컴보이 유저들이, 그리고 새턴은 수퍼 알라딘보이의 유저들이 많은 것이 특징이다. 사실 이 두 기종은 거의 비슷한 성능을 보이고 있어서 국내에서는 이 기종들의 치열한 한 판 승부가 예상된다.

반면에 FX는 거의 인기가 없음을 실감할 수 있는데 FX는 몇몇 유저들에게만 반응을 얻고 있을 뿐 PC엔진 유저들도 외면하고 있는 실정이다.

아무래도 게임기 동호회의 현황처럼 국내에서는 새턴과 플레이 스테이션이 가장 인기를 끌 것으로 예상 되는데…

새턴은 이런 게이머를 기다린다

우선 새턴을 구입하려는 사람들 중 대다수는「버철화이터」의 이식으로 새턴을 구입하려 한다고 말하고 있다. 이것은 버철 화이터의 엄청난 인기에 힘입어 새턴의 인기가 급부상했다는 것을 알 수 있고 버철화이터를 제작한 AM2 팀이 직접 이식을 한다는 것이 커다란 플러스 요인이 되었다.

80년대말에도 AM2의 작품인「애프터 버너2」나 기타 다른 게임들이 수퍼 알라딘보이에 이식되었는데 이 게임들은 모두 AM2가 아닌 다른 제작사들에 의해 이식이 됐었다.

하지만 이러한 이식 작품들도 높은 완성도를 자랑했었지만 이제는 업소용 게임만 제작하던 AM2에서도 새턴용으로 제작을 하기 때문에 그 완성도란 업소용과 비슷한 수준의 게임이 될 것이다.

또 송백정이나 이돌컴, 이킹처럼 세가사의 게임을 좋아하는 사람이라면 구입해도 나쁘지는 않을 것 같은데 그 이유는 유명 서드파티들의 게임은 새턴을 비롯해서 플레이 스테이션으로 제작이 되지만 세가사의 게임은



다른 게임기로 나올 수 없어서 세가 기종 이외에는 타제작사의 게임을 즐길 수가 없기 때문이다.

역시 게임 제작에는 풍부한 노하우가

닌텐도사의 경우는 서드파티의 위력이 절대적일 뿐 닌텐도사에서는 그다지 많은 게임을 제작하지 않는다. 그러나 세가사가 1년에 제작하는 게임의 수는 실로 엄청나고 다양하다. 물론 닌텐도사의 게임들도 하나같이 독특하고 재미있지만 세가사의 엄청난 양에는 손들수 밖에 없다.

또한 세가사는 남코사와 함께 많은 3차원 게임들을 제작해 왔고 발전시켜 왔다. 특히 AM2에서는 그 당시에는 상상도 못했던 「스페이스 해리어」나 「행온」, 「애프터 버너 1, 2」, 「파워 드리프트」, 「버철레이싱」 등 엄청난 3차원 게임을 제작해 왔고 또 앞으로도 제작하게 될 것이다.

위에서 보듯이 이렇게 엄청난 3차원 게임을 제작할 수 있는 제작사는 수적으로도 많지 않으며 요즘 대두되는 3차원 게임에 대한 노하우도 축적되지도 않았다.

남코사의 3차원 게임들은 「폴포지션」 시리즈나 「선더 호크」, 「스타 블래이드」 등의 수많은 3차원 게임들을 제작해 왔지만 그 숫적인 면에서는 역시 세가사에 밀리고 있다.

하지만 남코사도 새턴의 서드파티임을 감안한다면 레이싱 게임이나 3차원 게임을 좋아하는 사람들에게는 아주 알맞는 하드라고 할 수 있다. 그러나 남코사가 새턴으로 얼마나 많은 3차원 게임을 제작, 이식할 지는 미지수이다.

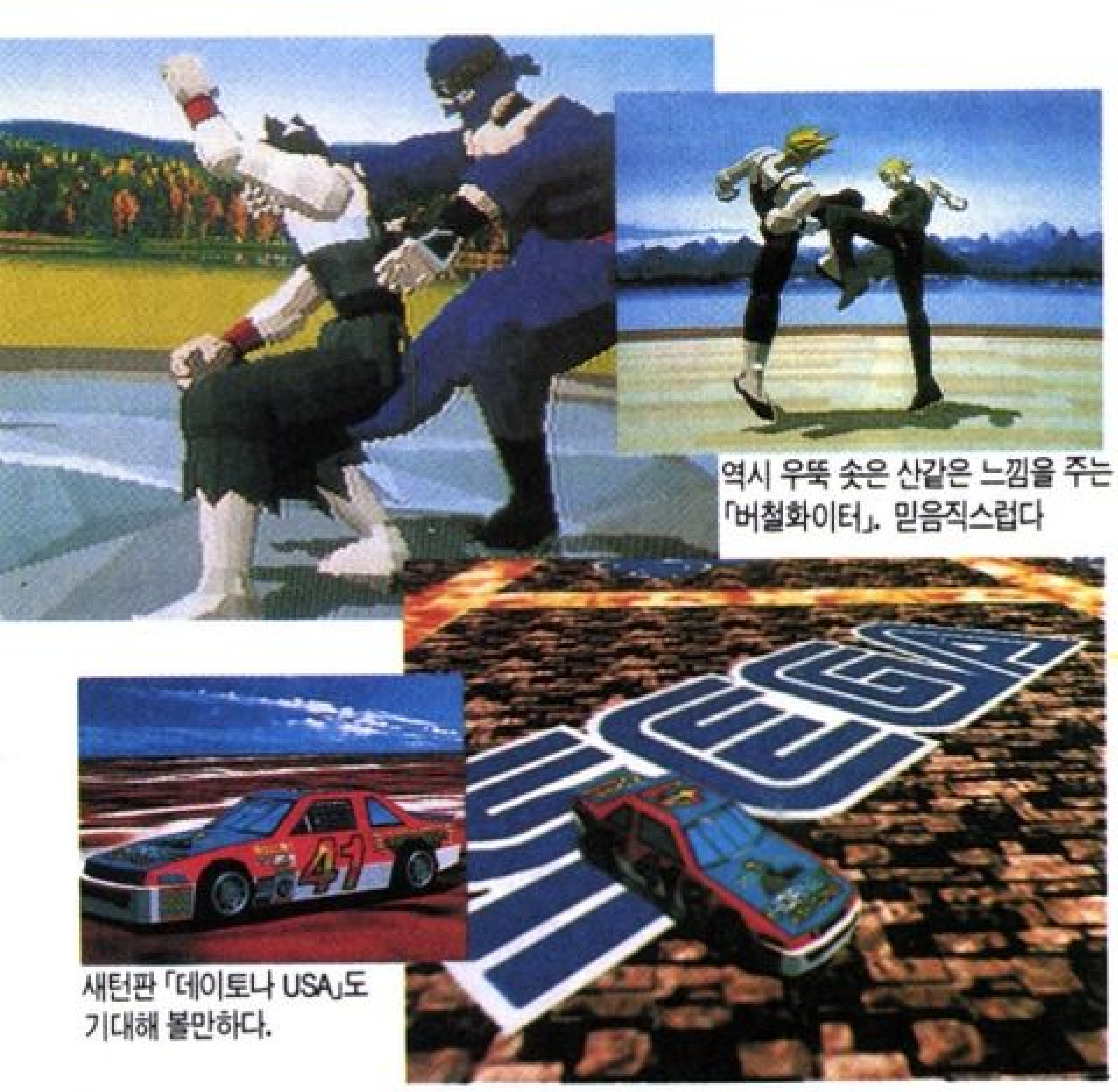
새턴은 현재 다양한 장르로 게임이 제작되고 있지만 역시 3차원 게임이 많은 것이 단연 눈에 띄인다.

국내에서의 단점으로는 새턴의 가격이 높다는 것이다. 삼성에서도 정식 도입을 한다지만 확실한 정식 발매의 여부는 아직 미지수이고 해서 당분간 하드웨어의 가격도 가격이지만 유저들의 구입상황도 쉽지는 않을 거라는 관점이다.

플레이 스테이션은 이런 게이머를…

션」으로 양분되는 국내 게이머

에서 기대하기란 미지수와도 같다
그런데 차세대기의 발매를 몇달 앞두고 국내 유저들 사이에서는 벌써 힘찬 논쟁이 벌어지고 그 논쟁은 거의 『새턴』과 『플레이 스테이션』으로 양분화되어 간다는 사실이다. 과연 새턴과 플레이 스테이션이 유저들로부터 인기를 얻게 된 이유는 무엇인가, 기존의 어떠한 유저들이 새턴을 기대하며 플레이 스테이션을 기대하고 있는가? 독자와 함께 차세대기의 양상에 대해 알아본다.



역시 우뚝 솟은 산같은 느낌을 주는 「버철화이터」. 믿음직스럽다

새턴판 「데이토나 USA」도 기대해 볼만하다.

무엇보다도 장르별로 다양한 게임들이 제작되고 있다는 장점을 가진 플레이 스테이션. 버철화이터같은 대작은 별로 없지만 어린이를 대상으로 한 게임부터 성인을 대상으로 한 게임까지 그 폭이 넓어서 가정용으로 가장 적합한 게임기라는 평을 받는다.

소니사는 일본 굴지의 대기업이지만 게임쪽에서는 계속 하락세를 면치 못하기 때문에 아무리 대기업이라도 그 방면에 노하우가 없으면 실패한다는 것을 잘 말해 주었다. 과거 MSX용으로 만든 게임부터 슈퍼컴보이까지 그리 많지 않은 게임들을 제작했지만 하나같이 완성도가 낮은 별볼일 없는 게임만 제작한 것이 바로 좋은 예이다.

그리고 몇년전 닌텐도사와 굴욕적인 조건으로 슈퍼컴보이용 CD롬 제작을 하기로 했는데 그 계약이 깨지면서 소니사는 플레이 스테이션을 제작케 되었고 게임계에 많은 연구와 투자를 하기에 이르렀다.

그 후 플레이 스테이션은 다른 회사보다 좋은 조건으로 많은 서드파티들을 끌어 들이는데 성공했고 막강한 하드웨어 성능을 바탕으로 짧은 기간동안 가장 기대를 모으는 유력한 기종으로 떠오르게 되었다.

서드파티 확보가 성공의 지름길

현재 소니사는 게임 제작자들을 많이 확보했고 그 제작자들은 많은 게임을 제작중인 것으로 알려져 있다. 이들의 장점은 어려서부터 게임을 즐기며 자라온 세대들로 평소 자신이 게임을 하면서 불편하게 여겼던 사항들에 관해 자신만의 분석을 철저히 하는 등 게임을 잘 이해하고 있다는 것이다. 하지만 단점으로는 그만큼의 경험이 없다는 것을 들 수가 있는데 신세대 제작자들이 만들게 될 플레이스테이션은 어느 정도의 게임을 만들 수가 있을까? 그러나 역시 소니답다라는 과거의 먹칠은 하지 않을 것으로 보인다.

그리고 차세대 게임기의 필수 조건으로 떠오른 3차원 게임은 남코와 타이토, 코나미사가 버티고 있어서 일정한 수준의 게임들을 제작할 수가 있고 격투와 액션 게임에는 역시 캡콤사가 버티고 있다.

이외에도 여러 제작사들이 아주 다양한 장르들의 게임을 내놓고 있는데 현재 최고의 인기를 얻는 장르안 3차원 격투 게임에서 눈에 띄는 것이 없다는 것과 높은 수준의 롤플레잉 게임이 나올지가 의문점으로 남고 있다.

현재 최고의 인기 장르인 3차원 격투 게임에는 반다이사가 기동전사 건담이라는 제목으로 제작중이지만 그래픽만 멋질 뿐 완성도에서는 그다지 뛰어나지가 않을 것으로 보인다.

반다이사가 처음으로 제작하는 폴리곤 게임으로 현재까지는 스피드가 약간 느린 것이 단점으로 이 스피드를 어떻게 보완해서 완성도가 높은 게임으로 태어날지가 건담의 팬들을 얼마나 확보하느냐의 관건이 걸려있다고 해도 과언이 아니다.

국내에서 플레이 스테이션은 정식으로 발매되어질 가능성이 현재로써는 희박하며 어떻게든 국내에 들어 온다면 새턴과 마찬가지로 꽤 높은 가격을 치뤄야만 될 것이라는 사실이다.



놀라운 그래픽의 3차원 격투 게임 「기동전사 건담」이다. 하지만 완성도는?



3차원 레이싱 게임 「폴리폴리 서커스 그랑프리」





멋진 그래픽의 슈팅 게임 「필로소마」

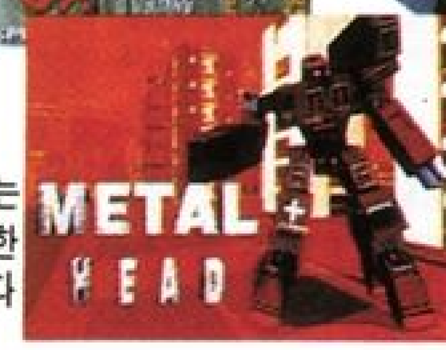
제 3의 인기 「슈퍼 32X」



IBM에서는 커다란 인기를 누린 게임 「둠」이 나온다



「섀도우 오브 아틀란티스」는 CD 롬을 사용한 어드벤처 게임이다



한번 봐도 두번 봐도 「메탈 헤드」의 그래픽은 엄청나군

모든 챔프 독자들이 잘 알고 있듯이 세가는 수퍼 알라딘보이를 포기하지 않았다. 아니! 결코 포기할 수가 없었다. 그 엄청난 유저들을 포기한다는 것은 세가사에 대한 불신감과 함께 자사에 나쁜 이미지를 심어 줄 우려가 있기 때문이다.

그래서 세가사는 기존의 수퍼 알라딘보이 유저들을 위해서 파워 업 부스터를 개발케 된 것이고 비교적 저가로 완성시키게 되었다.

특히 CPU에는 새턴과 같은 히타치사의 SH2가 들어가 있어서 고속 연사처리가 가능하고 상당한 수준의 폴리곤 능력을 자랑한다. 아울러 새로 개발된 화상처리 프로세서를 탑재해서 3만 2천여색을 동시에 사용할 수가 있다.

이외에도 플랫 섀딩 기법이나 텍스처 매핑이 가능해서 다른 차세대 게임기와 비슷한 수준의 그래픽을 볼 수가 있고 또 사운드 역시 대폭적으로 강화가 되어서 이것만 부착하면 수퍼 알라딘보이도 업소용 기기로 최고의 인기를 얻고 있는 네오지오보다 강력한 게임기로 변신을 할 수 있다.

이 부스터 역시 세가사의 3차원 게임을 장점으로 삼을수 있는데 얼핏 보면 새턴용 게임으로 착각하게 만들 「메탈 헤드」나 막강한 폴리곤을 사용한 「스타워즈」, 그리고 「버철 레이싱」이나 「슈퍼 애프터 버너」 같은 3차원 게임들을 제작중이어서 이 슈퍼 32X에도 3차원 게임이 많을 것이라는 것을 예상케 한다. 현재까지 평면으로 제작되는 게임은 격투 게임 「울티메이트 화이팅」 정도뿐으로 역시 3차원 게임이 압도적으로 많다.

단점으로는 현재까지 CD 롬보다 롬 팩을 사용하는 게임들이 많아서 3차원 격투 게임이 없다. 또 아직까지도 세가 외에는 제작하는 회사가 없다는 단점이 있는데 이것은 슈퍼 32X가 인기를 얻으면 어느 정도의 서드파티들이 생기게 될 것이므로 걱정 안해도 될 것이다. 그리고 세가사에서 꾸준히 게임을 제작하고 있어서 네오지오처럼 1년에 1 자릿수의 게임이 나오는 경우는 없을 것으로 보인다.

또 세가사에서는 새턴과는 별도로 이 슈퍼 32X를 취급하고 있어서 새턴 유저들의 부러움을 살만한 게임들도 충분히 나올 수 있을 것이다.

이 슈퍼 32X는 롬 팩을 비롯해서 메가 CD를 이용한 CD 롬으로도 게임이 제작중이니까 이것을 이용한 버철 시네마는 엄청나지 않을까?

금성사의 3DO 태동과 유저층

"3DO는 게임기가 아닙니다. 3DO는 멀티미디어기기 입니다!". 차세대 기종 가운데 가장 먼저 발매가 되어진 3DO. 국내에서 그 인기는 그리 위협적이지는 않지만 어느 정도의 수준을 유지하고 있다. 발매 당시의 변변치 못한 소프트웨어들로 비주얼만 멋지다는 평을 받던 때가 지난 것이다.

현재까지는 완성도가 낮은 게임들이 많아서 국내에서의 평은 그다지 좋지가 않지만 코나미나 캡콤사 같은 일본 서드파티들이 참여를 하고 있어서 이제 유명한 게임들과 완성도 높은 게임들을 만날 수가 있다.

하지만 그러한 게임들은 그다지 많은 수가 아니어서 앞으로의 3DO 보급에 결정적이지만 않을 것으로 보인다. 그리고 미국에서는 버철 화이터와 비슷한 게임을 제작하려는 움직임이 있지만 후속타같은 게임들이 자꾸 나오지 않는 한 게임만으로는 약간 힘들다는 것이 전망이다.

이 3DO는 어린 연령층보다는 성인층을 겨냥한 게임들이 많이 있고 미국적인 분위기의 게임들이 많다. 미국에서 제작되는 게임들이 많이 있기도 하지만 일본에서 제작하는 게임들도 미국적인 게임으로 만들기 때문에 IBM-PC로 게임을 즐겼던 미국의 게임을 좋아하는 사람들은 만족할 수 있는 것이다.

그렇지만 국내에서는 일본 게임 팬들이 많아서 미국적인 게임을 좋아하는 사람이 수는 그다지 많지가 않다. 역시 일본의 서드파티들의 게임들이 국내에서는 커다란 인기를 얻게 될 것이고 멀티미디어적인 소프트웨어들이 많이 나와야만 보급도 수월하리라 예상이 된다.

연말부터 시판돌입



3DO용 슈퍼 스화2는 11월에 발매될 예정이다



국내에서는 최고의 인기 게임 사무라이 스피리츠도 12월에 만날 수 있을 것이다

3DO의 장점으로는 금성사에서 자체적으로 개발해서 연말부터는 국내, 외에서 시판에 들어가게 된다는 것이다. 국내에서 제작되기 때문에 다른 차세대 기종보다는 역시 저가를 보이게 되지만 수출용이 가격 때문에 저가를 보이지 않는다면 국내의 보급이 쉽지가 않을 것 같다.

이 외의 장점으로는 3DO는 미국에서 만든 멀티미디어기기로 게임들이 일본어 외에도 영어로 제작되는 것이 보통이어서 금성사에서 발매만 한다면 영어로 나오는 게임들을 직접 동시 발매하는 것은 그리 어려운 일이 아니다. 다른 기종들은 정식으로 발매가 되어도 일본어 때문에 수입하지 못하는 게임들이 많을 수 있지만 3DO는 그러한 경우가 많지가 않다는 것이 커다란 장점이다.

또 금성사에서는 별도로 3DO용 소프트를 개발하고 있어서 차세대 기종 가운데는 가장 먼저 한글화된 소프트를 만날수 있을 것같다.

한국에서 3DO는 엄청난 비주얼 기능을 이용해서 노래방이나 갖가지 멀티미디어 소프트웨어들이 나올 수가 있고 금성사에서 앞으로도 계속 소프트들을 제작한다면 멀티미디어로써 보급될 수도 있는 것이다.

「세가 새턴」 담당자 예상 인터뷰



일본을 경유해서 미국으로 가는 비행기를 탄 이 킹. 하지만 이 킹의 환상적인 몸무게에 비행기가 제대로 날지 못하자 비행기를 탄 사람들에 의해서 강제로 떨어지게 됐다는데 하필 떨어진 곳이 세가사의 옥상이었다고 한다. 그래도 세가사에 떨여졌는데 어떻게 그냥 가나? 온 김에 취재라도 하고 가야지. 우리의 이 킹은 세가사의 보물인 유 스즈키 (버철 화이터의 제작자)씨를 만날수 있었는데 여기에 그와의 인터뷰중 하이트, 아니 하이라이트만을 공개 한다.

챔프 : 한국에서도 버철 화이터의 인기는 단연 최고입니다. 이 게임이 새턴용으로 만들어지면 그 이상의 수준을 보일 수가 있을까요?

담당자①: 아마 거의 비슷한 수준이 되리라고 예상합니다. 버철 화이터 때문에 새턴을 사려는 사람들이 많이 있는데 이 게임을 엉성하게 만든다면 새턴의 판매량에 커다란 마이너스가 되겠지요. 업소용 수준의 완성도를 보이기 위해 노력하고 또 그렇게 되리라고 믿습니다.

챔프 : 그럼 새턴용으로 제작하는데 가장 어려운 부분은 무엇입니까?

담당자②: 새턴은 메인 CPU의 부담이 높아서 많은 계산을 CPU에서 도맡아야 합니다.

업소용 기판이라면 간단하게 코 프로세서를 추가시키면 되지만 새턴은 하드웨어의 성능이 제한되어 있어서 CPU의 부담이 상당히 높다는 것입니다.

챔프 : 현재 버철 화이터는 어느 정도 완성되어 있습니까?

담당자①: 지금까지 캐릭터당 800-1300개의 폴리곤이 사용되어 있고 앞으로도 폴리곤의 수를 늘릴 계획입니다. 업소용은 1500-2800개를 사용했는데 새턴용 버철 화이터는 그와 비슷한 수준의 폴리곤을 사용할지 아니면 11월 발매를 위해서라면 폴리곤을 최대한 늘리고 텍스처 매핑을 사용해서 업소용보다 폴리곤의 수를 줄여도 똑같은 시각적 효과를 얻게 만들게 될지도 모릅니다. 하지만 어느 방법이나 완성때에는 업소용과 똑같은 그래픽을 볼 수 있을것이고 새턴용 버철 화이터는 업소용에서도 없던 새로운 것들을 만들 계획으로 하고 있어서 어쩌면 더 높은 완성도를 보일지도 모릅니다.

챔프 : 그렇습니까? 부디 완성도 높은 게임으로 만들어 주시기 바랍니다. 그리고 새턴용 「데이토나 USA」는 어느 정도 완성되어 있습니까?

담당자②: 예. 「데이토나 USA」는 현재 완성도가 낮지만 6월의 장난감 쇼에서 공개했던 것 보다는 많이 만들어져 있습니다. 장난감 쇼에서 공개되었던 것은 차가 한 대밖에 안나왔지만 현재는 3대정도가 한 화면에 나오고 있고 텍스처 매핑과 명암 처리들을 해서 업소용과 비슷한 화면을 보여주고 있습니다. 하지만 아직 코스가 일부분만 만들어 져서 정확한 완성도는 몇이라고 얘기하기가 힘듭니다.

이색기획

폭소! 금단의 비법

금단의 비법이 그대를 속일지라도 웃음만큼은 잃지 말자.

명인의 고행길은 멀고도 험하다는 생각이 든다. 무더운 여름 지리산 깊은 산골짜기로 고행을 떠난 김종팔 명인이 때아닌 폭우를 만났다. 이것이 인연이 되어 김종팔 명인은 괴상한 부자를 만나게 되는데, 그들은 자신들이 알고 있는 게임의 비기(금단의 비법)를 가르쳐 주었다. 산 중의 부자가 소개하는 금단의 비법! 너무도 당혹하게 하는 이 비기를 독자 여러분에게 공개한다.



1 괴상한 부자(父子)와의 만남

폭우를 피하기 위해 가까운 오두막 처마밑에서 비를 피하게 되었는데, 방에서 들려오는 익숙한 음악에 혼이 빠진다. 음악소리에 귀를 귀울여 보니 역시 게임음악이 분명했다. 방안을 들여다 보았을 때 괴상한 어른과 아이가 열심히 게임에 몰두해 있었다. 아마도 아버지와 아들인 것처럼.

산중에 전기도 없을 만한 곳에서 첨단 문화의 혜택을 누리는 사람들이 있다고 생각하니 기분이 묘해지는 김종팔, 그때 인기척을 들은 아버지가 밖으로 나와 김종팔과 만나게 된다. 그리고 김종팔과 괴상한 아저씨는 서로 얘기가 잘 통해 하루를 그 집에서 묵게된다. 그때 그집 부자(아버지와 아들)는 자랑이라도 하듯이 이상한 금단의 비법을 마구 늘어놓았다. 그때 들은 수많은 금단의 비법중 생각나는 것만 간단히 적어본다.

(참고로 그 아이의 이름은 '심심애'라고 한다. 추후 챔프 명인으로 채용할까 하는데…)

2 MD용 게임『샤이닝 포스』쓰리 하는 법

이 비법은 장터의 엿장사로부터 들은 비법이란다. 아마도 암흑가의 사람들이 만들어낸 비법이 분명하다. 권하고 싶은비법은 아니지만 이론상 가능하다. 게임 매장에 가서 아저씨가 안볼 때『샤이닝 포스』를 집어 몰래 나온다. 이것은 분명히 도둑질이다. (쓰리=도둑질)



3 「프린세스 메이커」를 동생이 못하게 하는 강력한 비법



이 비법은 PC를 가지고 있는 혼자사는 노총각이 열심히 만들어 놓은 예쁜 공주를 동생이 몰래 게임을 진행해 이상한 직업으로 만들자 고안해낸 비법이라고 한다. 누구도 이 방법을 사용하면 게임을 못하게 만들 수 있다. 누구나 갖고 있을 법한 카피프로그램 PCTOOLS(피씨툴)로 프린세스 메이커의 실행화일 앞부분의 섹터를 100바이트 정도 '00'으로 만들어 버리면 영원히 게임을 못하게 만들 수 있다.(물론 수정한 본인도 못 한다. 낄낄~)

4 게임기도 못하게 하는 방법 발견

앞 부분과 같은 경우인데, 자신만이 즐기고 싶은 SFC에서 미소녀 세라문을 남동생이 못하게 하는 법은 롬팩을 열어서 커다란 IC칩을 교묘하게 몇



개 빼내 버린다. (본인이 할 경우에는 매번 납땜을 하지 않으면 안된다. 고도의 정밀 작업이 필요!)

5 흑백을 컬러로 바꾸는 방법

MSX시절 흑백모니터를 갖고 있던 김종팔 명인이 써먹은 기술로 산골 아저씨와 공감대를 형성할 수 있었던 결정적인 기회가 된 비법. 우선 문방구에서 셀로판지를 색색으로 구입해 얇게 자른다. 그리고 자신이 원하는 모니터의 위치에 줄줄이 붙인다. 그리고 유유히 게임을 즐긴다.

6 친구가 구입한 게임을 공짜로 즐기는 법

자린고비 아들이 발견한 방법으로 얌체같지만… 일단 감언이설로 친구를 유혹해 살짝 팩을 빌린다. 그리고 UFO로 카피한다. (단 용량이나 기계에 따라 불가능한 게임도 있음. 예 : DSP칩은 완전 불가능)

7 2인 플레이시 패드를 조종하는 법

1) 게임을 시작하기 전에 수박, 음료수 등을 많이 먹여 화장실 간사이에 포즈(PAUSE)를 풀고 상대편의 캐릭터를 조종한다.
(장기, 농구, 배틀 시뮬레이션 시 유리하다)
2) RPG용 아스키 패드를 2개 구입해 양손으로 조종한다.

8 김영삼 대통령을 RPG게임에서 만날 수 있다!

국내 제작팀 만트라에서 얼마전에 발매한 '이스2 스페셜'을 구입한다.
(영삼=YS)



9 강적을 쉽게 물리치는 비법

게임에 들어가기 전에 신간 '미소녀 모음집'을 준비해 두었다가 게임 시작과 함께 '화이트(FIGHT)'라는 소리가 나오면 재빨리 미리 준비한 책을 친구의 얼굴에 들이 댄다! 그 다음 친구가 책보느라 정신없을 때 무차별 공격한다.



할아버지	옆 경노당 할머니 전화번호 리스트
어린아이	오락실일 경우 10원짜리 동전을 떨어뜨린 후 "꼬마야 너 500원짜리 동전 떨어졌어!"라고 외친다
누나	차인표 수영복 패션집
아저씨	예외없이 미아줌마 모음집
택시운전사	"오락실앞에 아저씨차 견인해 가요!"라고 외친다

10 「젤다의 전설」 2편 즐길 수 있는 법

*복잡하지만 민첩한 커멘드 입력이 필요
↑, ↓, ←, →, A, X, B, Y, R, L, START를 1만회 입력한다. 아마 그러다 보면 시간이 많이 흐를 것이다. 딱하게 생각한 주위 사람들이 '젤다의 전설 2편'을 만들어 줄 것이다. 만약 그때까지 만들어주지 않는다면 게임챔프 김종팔에게 부탁해 보자. (단 미리 고무장갑을 100벌 정도 준비할 것.)



11 춘리의 야한 포즈를 보는 법

류와 춘리를 선택한 후 류를 시켜 춘리를 마구 때린다. 춘리가 K.O 될 때 재빨리 포즈(PAUSE)를 누르면 오랫동안 볼 수 있다. (춘리VS춘리, 캐미VS춘리를 선택할 경우 1석2조의 효과를 거둘 수 있을 것이다)



12 소닉을 1분만에 엔딩 보는 법

우선 보스 스테이지까지 간 후 보스를 거의 물리치고 마지막 1대 남았을 때 포즈(PAUSE)키를 누른 후 초시계로 시간을 측정한다. 그후 재빨리 포즈를 풀고 게임을 진행하면 아마도 1분도 못되서 엔딩을 볼 수 있을 것이다.

13 단돈 700원으로 초보자도 「깃발 올리기」를 완벽 클리어하는 비법

우선 편의점에서 500원짜리 음료수를 산 다음, 오락실 아주머니가 한가할 때 음료수를 들고 들어가 왕— 아부를 한다. 그후 말이 잘 통한다면 캡틴 플래그의 난이도를 최저로

낮추어 달라고 부탁한다. 그후 클리어하면 되지만 아주머니가 거절하면 그다음날 또 음료수를 또 온다. (100번 찍어 안넘어가는 나무 없다!, 삼고초려, 시간 똘아이 : 시간많고 할 일 없는 사람)

14 MD를 SFC로 바꾸는 방법

본지에서 인기리에 운영되고 있는 챔프마당에 『MD+팩1개+패드+어뎁터를 SFC로 교환』이라고 엽서를 적어 보낸 다음, 잘만 걸리면 바꿀 수 있다. (가능성은 희박하지만 밑져야 본전)

15 게임챔프를 매월 공짜로 보는법



챔프의 김종팔 명인으로 성형 수술을 한다음 김종팔 명인이 취재 나갔을 때 챔프 사무실에 유유히 걸어 들어와 책을 한권 갖고 간다. (본인은 미남이라고 주장하는데, 타인은 절대 아니라 함. 성형수술보다 정기구독을 권하고 싶다)

16 프린세스 메이커 쉽게 엔딩보기



하이텔 공개 자료실에 올라있는 프린세스 메이커 캡쳐 화일을 다운 받는다.
(단, 모뎀이 있어야 할 수 있다)

17 「DQ5」편에서 주인공을 스화의 류로 선택하는 법

게임을 시작한 다음 A버튼을 마구 누른다. 그후 주인공의 이름을 입력 시킬 때 류(リュウ)라고 입력시킨다. 게임도중 항상 스화의 류이 나오지는 않지만 모습을 상상하면 더욱 실감날 것이다. (앞에 A버튼을 마구 누르는 것은 RPG게임중 대화가 많이 나오는데, 이것을 빨리 넘어가기 위한 방법임)



18 「스화2」의 발로그를 브랑카로 완벽 퇴치하는 법

발로그를 잘 다루는 사람들은 무적이 될 가능성이 높다. 그에게 많이 당한 사람이라면 누구나 완벽히 물리치는 방법을 찾아 헤맬 것이다. 그중 철사줄에 매달려 있다가 밑으로 하강과 동시에 펼쳐지는 공격은 너무도 무서울 것이다. 이것을 완벽히 퇴치하는 방법은 우선 브랑카를 선택한 다음, 전기를 발생시킨다. 그 후 브랑카를 향해 큰소리로 "일어서!"라고 말한 다음 철사줄을 잡도록 한다. 아마도 감전된 발로그는 떨어져 패하고 말것이다. 기합을 얼마나 잘 넣느냐에 따라 성패가 결정된다고 하는데, 본지 기자가 실험하다 목이 잠겼다. (그후로 매일 계란 먹고 있다는데…)

19 챔프점수 왕창타는 또다른 비법

챔프에 다음달부터 금단의 비법을 갈아먹어 작은 페이지를 마련한단다. 그곳에 폭소 금단의 비법을 게재할 예정이라는데, 자신의 톡톡튀는 아이디어를 엽서에 기재해 보내주시면 챔프점수를 왕창 줄 예정이라는 정보.



응모요령 : 관제엽서를 이용 매월 20일까지 아래 주소로 보내주세요. 당첨자 발표는 10월 5일날 발매되는 게임챔프 11월호 '금단의 비법' 코너에 게재됩니다.
보내실곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 폭소 금단의 비법 담당자 앞
시상내역 : 1등 슈퍼 컴보이용 게임팩(1명)
2등 슈퍼 알라딘 보이용 팩(1명)
3등 챔프점수 300점(5명)

※본 내용은 챔프 나름대로 코믹한 구성을 하였기 때문에 허구성이 있거나 과장성이 있음을 알려드립니다.



초특급속보

「게임챔프」가 만드는 또 하나의 잡지

여러분 안녕하세요!! 그 동안 잠시 여러분을 위해서 잠적했던 게임챔프의이혼다입니다. 저 이혼다는 이번에 여러분을 위한, 여러분에 의한, 여러분의 신세대 OO잡지를 만들려고 입산수도를 했습니다.

저 보고 싶었죠! 아무튼 최근에 제가 「게임챔프」에 출현하지 않으니까 많은 분들이 전화를 해주신 것 정말로 감사하게 생각합니다.

이번에 저 이혼다는 여러분에게 신선한 충격을 주기 위해 산에서, 여러분의 기호에 딱! 맞는 신세대 잡지를 구상했습니다. 잠시만 기다려 주시면 여러분은 완전히 다른 세계로 빠져들 것입니다.

그리고 또 하나 이번에도 마음씨 좋은 이혼다 아저씨는 여러분을 위해서 창간 축하 대잔치, 폭발 선물 대잔치를 마련했습니다. 이 코너에 응모해 주신다면 여러분께 무한한 행복과 더불어 푸짐한 선물을 과감히 드릴 계획입니다. 많은 참여 부탁드립니다. 그리고 이 새로운 책!! 정말 기대하셔도 좋을 것입니다.

창간 축하 폭발 선물 대잔치 하나!!

새로운 잡지 이름 공모!!

여러분과 친구들이 가장 알고 싶어하고, 관련 잡지가 있었으면 하는 정보가 무엇입니가? 또한 그 잡지의 이름을 무엇으로 할까요? 여러분은 어떤 내용을 담은 책과 이름이 좋다고 생각을 하십니까? 자! 이제 여러분의 손과 머리로 직접 잡지의 이름을 지워주세요!

여러분의 뜨거운 성원과 화끈한 이름을 기다리고 있습니다.

응모방법: 관제엽서나 편지를 이용해 게임챔프에서 새로 만들었으면 하는 잡지의 내용과 책 이름을 보내주세요.

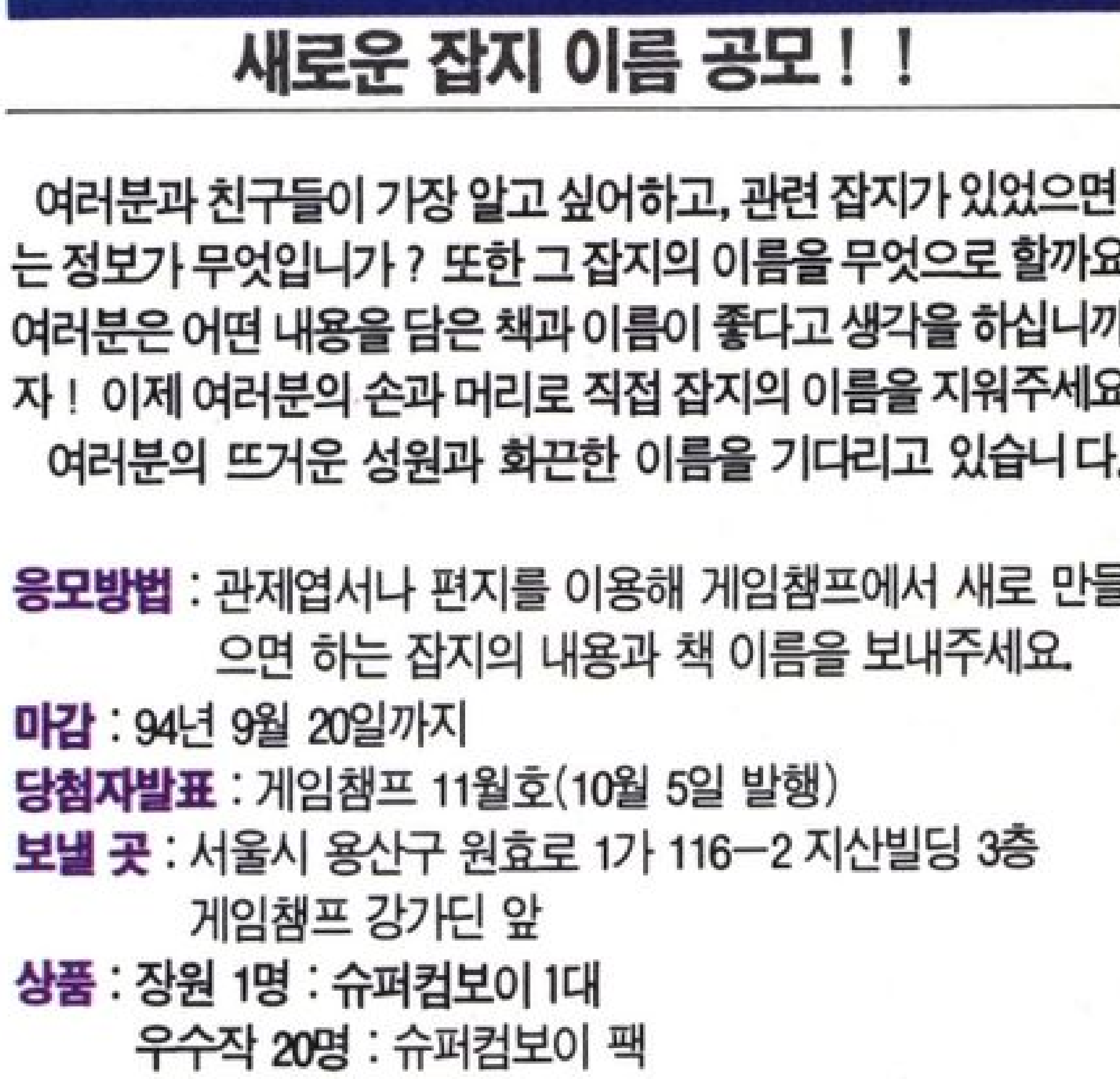
마감: 94년 9월 20일까지

당첨자발표: 게임챔프 11월호(10월 5일 발행)

보낼 곳: 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 강가딘 앞

상품: 장원 1명 : 슈퍼컴보이 1대
우수작 20명 : 슈퍼컴보이 팩
가작 20명 : IBM-PC 게임 디스켓

※ 주의 : 반드시 정확한 주소와 전화번호를 기입해 주세요



창간 축하 폭발 선물 대잔치 둘!!

「아트갤러리」 응모 선물 대잔치

여러분이 좋아하시는 캐릭터(나우시카, 란마, 손오공 부자, 통키, 베르란디 등)들을 그려서 게임챔프 이혼다 앞으로 보내주시면 그 중 100명을 추첨 푸짐한 선물을 드리겠습니다.

응모방법: 여러분이 좋아하는 캐릭터의 크기에 맞춰 미술도구를 사용해 보내주세요. 용지 크기 및 사용 미술 도구는 자유입니다. 반드시 컬러로 해주세요

마감: 94년 9월 30일까지

당첨자 발표: 창간 잡지(발매일 미정/당첨자는 개별통지)

보낼 곳: 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 이 혼 다 앞

상품: 최우수상 1명 : 세가 새턴 1대
장원 5명 : 슈퍼컴보이 각 1대
가작 15명 : 슈퍼컴보이 최신 팩 1개
우수상 20명 : 최근 IBM-PC 게임 디스켓
아차상 20명 : 수퍼 알라딘보이 게임 팩 1개
아! 아까워 상 24명 : 게임챔프 단행본 1권

※ 주의 : 반드시 정확한 주소와 전화번호를 기입해 주시고 접수된 작품은 반환되지 않습니다.

핫뉴스 전격실시

챔프 독자 "희망 사항" 제 1호는 페이지 증면

「게임챔프」 10월호 16페이지 증면!

보다 빠른 정보, 완벽한 공략을 실현시켜 국내 최고의 게임지가 될 수 있도록 성원해 주신 독자분들에게 드리는 감사의 선물!
10, 11, 12월호에 페이지 증면은 계속 이어집니다.

이것이 알고 싶다

정품시장 잠식의 복병 「UFO」



UFO, 행성에서 보내온 미확인 비행물체? 아니면 명작 게임의 타이틀? 언제부터인가 게임팩의 가격은 하늘 높은 줄 모르고 치솟았으며 게이머는 고질병보다 더 지겨운 고통을 느끼게 되었다. 그러던 중 저가로 게임을 즐길 수 있는 히든카드가 던져졌다. 바로 고가의 정품팩을 저가형 디스켓으로 복사하여 쓰는 기계가 펴져 나돌기 시작한 것이다.

유통업자에게는 사회악, 유저들 입장에서는 저렴한 경제행위인 이 'UFO'. 과연 게임시장에 얼마나 많은 해를 끼치며 얼마만큼 유통구조를 위협하고 있는지 독자와 함께 체크해 보도록 하겠다.

UFO, 과연 무엇을 말하는가



UFO는 한마디로 롬팩을 디스켙에 복사해 게임을 하도록 하는 기기이다. 롬팩의 내용을 화일로 만드는 작업을 해 이 화일들을 디스켙에 저장시킨 후 UFO를 사용하여 게임을 할 수 있도록 해주는 기기인 것이다.

게임 제작업체나 유통업체들은 이러한 불법적인 복사 기기로 인한 피해를 입고 있는 상태여서 단속을 펴고 있으나 버젓이 음성적인 경로를 통해 성행되고 있다. 피해가 커짐에 따라 게임 제작사에서 점점 프로텍트를 강화시키고 현재 제작되는 게임의 용량도 점점 커짐에 따라 UFO도 계속해서 새로운 버전이 나오고 있다.

우선적으로 이 기기가 편리하고 저렴하게 게임을 즐길 수 있지만 확실한 것은 정식적 승인과 유통을 거치지 않은 채 통용된다는 것이다.



이것이 UFO 기기이다

이렇게 사용한다



현재 유통되고 있는 정품팩들. 가격이 비싼것이 안타까울 뿐이다

이 기기가 비싸게는 40만원대를 호가하는데도 이를 사서 이용하는 이유는 바로 비싼 팩값보다 저렴한 가격으로 게임을 즐길 수 있다는 것이다. 게임 매니어의 입장에서는 차라리 U-FO를 사두는 편이 게임을 구입하는데 들어가는 비용이 더 싸게 들기 때문이다.

우리 나라로 들어 오는 게임이 너무 비싸다는 현실에 불만을 표하는 유저들의 입장에서라면 거의가 사용하는데 동의하는 것을 알 수 있었다. 일단 복사를 한 게임은 서로 교환해 가면서 쓰거나 심지어는 컴퓨터 통신을 통해서 받는 사례도 있다.

현재 이를 취급하고 있는 곳은 유명 게임 매장이 밀집해 있는 곳이라면 거의 유통되고 있지만 이 기기가 불법적인 것이라 단속을 피해서 서로 경계하고 있는 실정이다.

UFO의 종류

현재 유통되고 있는 종류는 수없이 많으며 가격도 천차만별이다. 또한 종류가 다양한 만큼 특징도 다르고 각각의 장단점을 가지고 게임 유저들의 구미를 당기고 있다.

UFO PRO 시리즈

현재는 거의 쓰이지 않는 구종으로써 'PRO 3'와 'PRO 6'가 있다. 둘 다 용량은 16메가이지만 PRO 3는 액션 리플레이 기능(게임 데이터를 조작하는 기능)이 없고 프로텍트 칩이 없기 때문에 사용시에 항상 팩을 꽂고 사용해야 하는 불편함이

있다. 반면에 PRO 6는 보다 발전한 형태로 리플레이 기능이 있고 프로텍트 칩이 있기 때문에 팩을 꼽지 않고도 사용이 가능한 기종도 있다.

현재 나오고 있는 게임의 용량이 높아지고 강력한 복사 방지 기능이 있어서 PRO 시리즈는 거의 찾는 유저가 없는 실정이다.

하이퍼 시리즈



UFO 프로 시리즈로 하이퍼에는 3.0과 3.1의 두 가지 버전이 있다. 하이퍼에서부터는 자체에 프로텍트 칩을 내장하고 있어서 프로텍트칩 때문에 프로 3, 6에서는 실행이 안되던 게임들도 실행이 가능하게 되었다.

용량은 기본적으로 24메가이고 이 기기는 사용시에 자주 실행이 안되는 경우가 발생하여 안정성이 약간 떨어진다.

그리고 램을 32메가로 확장해도 32메가의 게임들이 현재까지는 실행이 되지 않고 있어서 게임의 고용량화 등에 의해서 점점 사장되어 가는 추세이다.

가마스



돌연히 나타난 가마스는 이제까지 소개한 기기로 복사된 게임은 전부 실행이 되는 것으로 알려져 있으나 가마스로 된 게임은 다른 게임으로 실행이 안되기 때문에 호환성에 문제가 있다. 가마스로 복사한 게임을 패왕에서 즐기기 위해서는 변환을 해줘야 하는데 이를 '슈퍼 도스'를 이용하여 변환시켜준다. 현재 슈퍼 도스는 6.5까지 나와 있는 것으로 알려져 있다. 하지만 역시 안되는 게임들도 가끔 나오는 것이 단점이다.

패왕 시리즈



PRO와 하이퍼 시리즈와 같은 계열로 알려져 있는 기기로 현재 가장 많이 사용하고 있다고 알려져 있다. '패왕', '패왕 Q', '패왕 Q'+, '더블 패왕'으로 나오고 있는 이 기기는 더블 패왕의 경우 최대 64메가까지 확장이 된다고 한다. 더블 패왕은 수퍼 알라딘보이 게임까지도 복사가 가능하다고 해서 붙여진 이름으로 수퍼 알라딘보이 게임들 중에는 복사가 제대로 안되는 팩들도 있다. 하지만 슈퍼컴보이와 수퍼 알라딘보이를 함께 가지고 있는 유저들이 많이 찾고 있는 편이다. 하지만 가격은 가장 비싼 기종중 하나로 알려져 있다.



〈슈퍼 디스크〉

다른 기기와는 달리 별도의 어뎁터가 필요없는 것이 특징이다. 이것은 호환성 문제로 별 인기가 없다고 한다.

UFO를 사용하고 있는 사례들



게임을 복사한 디스켓들

UFO는 역시 싼 맛에 게임을 한다는 것을 이유로 많이 이용을 하고 있지만 게임이 100퍼센트 복사가 되지 않는 문제가 있다. 특히 DSP칩(연산칩)이 들어 있는 팩은 복사가 안되기로 유명하다. 대표적으로 「마리오 카트」나 「스타 폭스」를 들 수 있는데 이 게임도 현재 나오고 있는 기기로 복사가 가능하다고 알려져 있다. 점점 시간이 지날수록 기술이 발전해 나가고 있는 것인데 이제는 DSP칩을 사용한 게임들도 복사가 가능해지고 있는 것이다. 하지만 DSP 칩은 종류가 다양해서 모든 게임이 복사가 되지는 않고 있다.

그리고 심지어는 IBM-PC의 CD-ROM을 UFO 뒤에 있는 커넥터를 이용하여 게임을 400개에서 500개까지 담은 CD롬을 연결하여 쓰는 사례까지 있다고 전해지는데 보통 이런 CD롬은 대만에서 주로 수입하거나 국내 몇 안되는 곳에서 제작된다고 한다.



RPG 게임의 진수인 「화이널 환타지6」. 이것도 복사가 가능한데…

게임의 고용량화로 UFO내에 들어 있는 D-RAM의 용량이 부족해지자 일부 매장에서는 UFO의 용량을 일정 금액을 받고 높여 주고 있는데 대개 기기를 파는 매장이 이 일을 맡는다. 이 금액 또한 상당해서 부담이 가는 비용이라 실제로 UFO를 가지고 있는 사람들끼리 연락을 하여 개인적으로 싼 값에 용량을 올려 주는 상부 상조(?)를 하기도 한다. 기기를 살 때에도 단체로 구입하면 싼 값에 살 수 있도록 하는 사례도 있다.

UFO 사용, 과연 올바른 일인가?

제작, 유통 업체의 의견

게임을 제작하고 수입하는 업체들의 입장에서는 당연히 제재를 가해야 할 것으로 보고 있다. 물론 영리추구에 해가 된다는 기본적인 이유가 있지만 제일 큰 문제는 몇 안되는 UFO유저들의 이러한 행동이 파급되어 야기될 문제를 심각하게 생각하고 있기 때문이다.

유통 업체측에서는 UFO에 의한 피해사례를 들 수 있는 정확한 자료는 준비되어 있지는 않았으나 현재 많이 돌고 있는 UFO의 심각성을 미비한 문제로만 보고 있지는 않고 있었다. 음성적으로 나돌고 있는 이러한 복사 기계에 대하여 정확한 자료를 뽑는다는 것은 매우 힘든 일이기에 충분한 예를 들 수는 없었지만 유통되고 있는 이 기기의 심각성이 점점 커지고 있다는 것을 느끼고 있다고 말하고 있다.

UFO에 대한 대책

현재로서는 미비한 정도이지만 이러한 불법적인 복사 사례가 자꾸 일어남에 따라 일어날 심각한 유통 질서의 혼란을 예상하고 있었다. 외국으로부터의 수입에 거의 의존하는 우리나라의 현 상태로서는 소프트웨어에 관한 저작권이 없는 관계로 실질적인 권한을 가진 제작자가 아닌 이상은 불법적인 행동에 대해서 처벌을 할 수 있는 권한은 없다고 한다. 기껏해야 고발하는 형식으로 밖에는 처리할 수 없다고 하는데 실례를 보면 매장들을 검찰측에서 일시 검문하는 식의 방법을 주로 하고 있다고 한다.

롬팩 불법 복사품 심각

비단 UFO뿐만 아니라 현재 심각한 문제로 떠오르고 있는 복사팩에 대한 일도 문제로 삼고 있었다. 주로 대만에서 들여오는 이러한 불법팩들은 대개 8 BIT용 게임이 주류를 이루고 있지만 16 BIT용 게임팩도 상당량이 현 시장에 깔려 있는 것으로 알려졌다. 이러한 복사된 팩들은 정품팩과 거의 모든 면에서 똑같은 모습을 하고 있어서 식별하기가 매우 어렵다. 갈수록 이런 복사팩을 속아서 산 피해자들이 속속 출현하여 이 문제가 매우 심각함을 알 수 있었다. 일부 비양심적인 업자들이 이러한 팩을 아무것도 모르는 순진한 유저들에게 속이고

식별이 잘 되지 않는 복사품팩. 하지만 자세히 보면 케이스의 인쇄상태가 나쁘다는 것을 알 수 있다



정품처럼 판매를 해서 영리를 추구하고 있는 것이다.

이렇게 구입하게 된 팩들은 다시 교환이 되지 않을 뿐더러 심지어는 교환하러가서야 자신이 구입한 팩이 복사된 것임을 아는 경우도 있다고 한다.

우리 유저들은 반드시 게임을 구입할 경우 항상 주의를 해서 피해를 보는 일이 없도록 하는 것이 중요하다고 생각한다. 복사팩들은 포장 케이스의 선명함이나 메뉴얼이 상태가 정품보다 흐린 점 또는 팩의 케이스의 겉모습을 유심히 보면 구별을 할 수 있으니 주의해야 할 것이다. 갖고 싶은 팩을 구했다고 해서 들뜬 나머지 방심했다가는 엉뚱하게 피해를 볼 수 있는 것이다. 하지만 현명한 챔프 독자들은 이러한 불법팩에 불이익을 당하지 않는 현명함을 지니고 있다고 굳게 믿는다.

우리의 선택과 미래



이러한 불법적인 거래가 성행하면 기본적으로는 유통 질서를 어지럽히는 결과를 초래하게 된다. 업체들의 물질적인 피해도 무시할 수 없지만 더욱 심각해지는 것은 유통 질서가 흔들리게 되므로써 야기되는 문제인 것이다.

정식으로 계약을 통해서 나오기로 되있는 게임이 불법 복사를 통해서 먼저 배포된다면 피해를 입지 않을 수 없는 것이다. 또한 안정된 유통 질서가 잡히지 않는다면 앞으로 게임을 제작하여 게임 한국을 건설하려는 상당수의 사람들이 피해를 입게 된다. 비단 게임뿐만이 아니라 어떠한 소프트웨어라도 예외가 될 수 없다. 얼마전 심각하게 거론되었던 불법 복사 소프트웨어들에 대한 문제를 보더라도 알 수 있듯이 우리 자신이 각성하여 올바른 자세를 갖추지 않는 한은 어렵다고 본다.

우리 게임 제작자의 손으로 제작된 게임이 불법적으로 유통



우리의 손으로 제작한 게임들. 게임 왕국을 향한 움직임이다

되는 등 제작자들의 이윤이 보장되지 않는 한 그 누가 선뜻 게임 개발에 뛰어들 생각을 할 것이며 계속해서 밀려 들어오는 외국의 값싸고 위력있는 소프트웨어에 버틸 수 있을지 여러 독자들이 더 잘 알고 있을 것이다.

우리 나라를 게임 왕국으로 성장시킬 여러 꿈나무들에게 기존의 유통 구조를 그대로 물려 줄 수는 없다. 하루 빨리 올바른 질서의 정착과 이윤 추구의 보장이 되지 않는 이상 진정한 소프트왕국, 게임 왕국은 다른 나라의 이야기로만 들릴 지도 모른다.

한국에도 많은 팬을 가지고 있는 코나미의 게임이 9월 동시 발매를 통해 게이머와 만나게 되었다. 귀엽고 사랑스러운 인기 캐릭터가 등장하는 「타이니 튠의 대모험」, 코나미의 캐릭터라고 말할 수 있는 「로케트나이트 어드벤처 Ⅱ」, 스피드 넘치는 화려한 액션으로 인기를 모았던 콘트라 MD버전용 「콘트라-더 하드 코아-」가 바로 그것이다. 수확의 계절, 가을을 더욱 풍성하게 만들어 줄 이 세 편의 게임들!

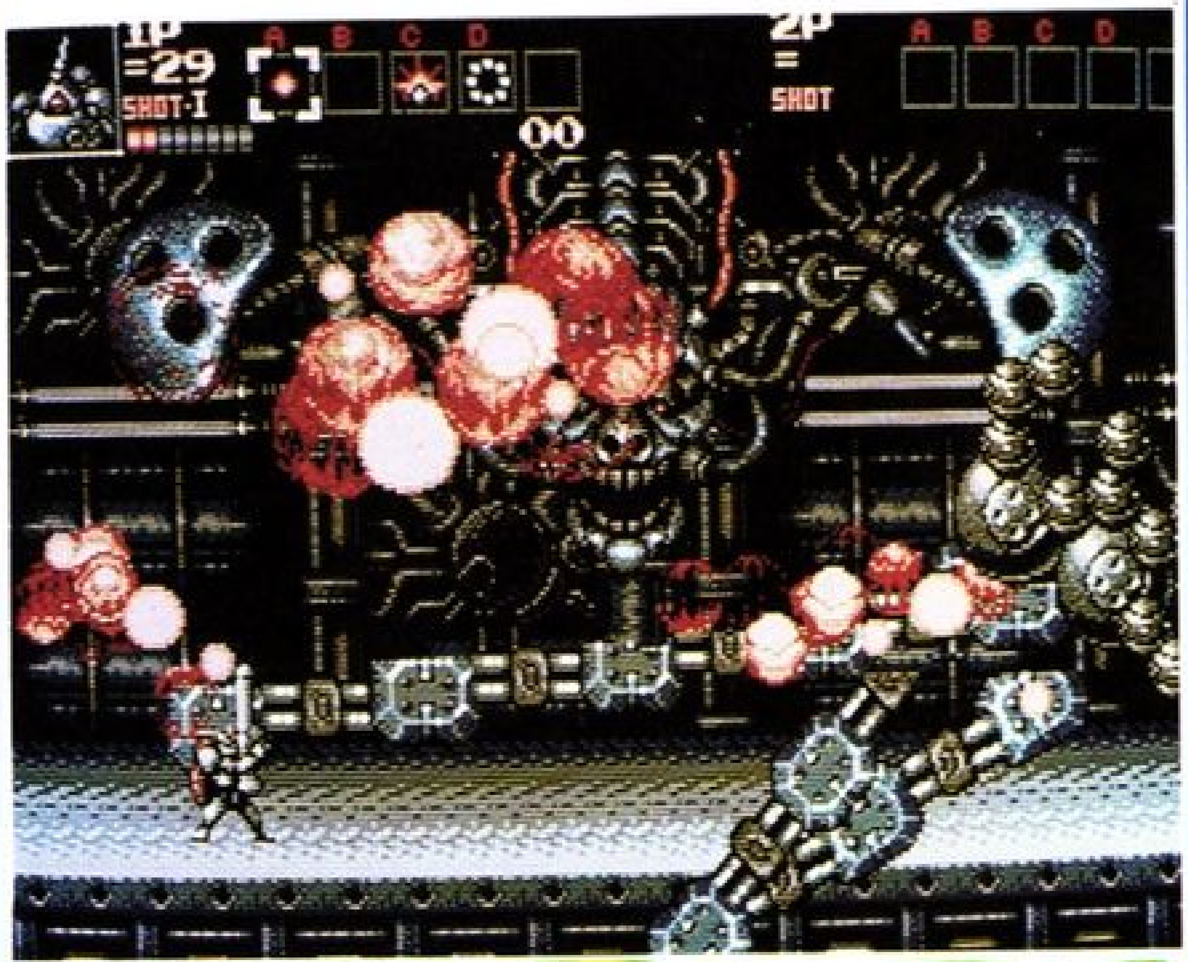
그럼, 코나미에서 직접 입수한 자료와 국내에 다량으로 소프트를 공수하고 있는 코나미에 대해서 알아보기로 한다.

코나미 마크



코나미의 캐릭터라 할 수 있는 스파크스터





특별 기획 ②

코나미 스페셜

스포츠면 스포츠, 액션이면 액션, 슈팅이면 슈팅 등 모든 장르와 기종에 걸쳐 확실한 재미와 독창성을 부여시켜주는 코나미!

미래를 예견하기 어려운 게임업계에서 어떤 장르이건 어떤 기종이건 코나미만의 독특한 개성을 살려 밝은 미래를 창조해 나가는 활기찬 게임메이커라 할 수 있다.



환상적 그래픽의 「극상 파로디우스」



코나미는 세계적 기업

코나미는 1973년에 설립되어 20년의 오랜 전통을 지닌 제작사로서 일본 게임업계의 탄생과 성장을 보여주는 대표적인 회사라 하겠다.

1978년 업무용 게임제작을 시작으로 게임제작사의 길을 걷기 시작하여, 1983년에는 8Bit 컴퓨터인 MSX의 게임 소프트의 제작에도 참가하게 된다. MSX의 대표적인 인기작으로는 남극을 탐험하는 「꿈의 대륙」이 있는데 국내 MSX유저들에게도 상당한 인기를 끈 명작이다.

또한 1985년부터는 게임의 개발, 제작, 판매를 총괄하는 제작사로 발돋음하기 시작한다. 1990년 가을, 슈퍼컴보이의 발매로 일본 게임은 세계적인 게임으로 급성장의 길을 걷게 되면서 코나미는 세계적인 명성을 얻는다. 세계 게임의 움직임을 예견하는 탁월한 눈으로 게이머의 기억에 남는 인기작을 지속적으로 발표하고 있다. 특히, 「T.M.N.T」시리즈의 인기는 가히 기록적이었다. 1990년대에 접어들어서는 슈퍼컴보이뿐만아니라 PC 엔진, 수퍼 알라딘보이 게임 개발에도 박차를 가하기 시작하였으며, 지금은 전기종을 망라한 다양한 게임을 제작하고 있다.

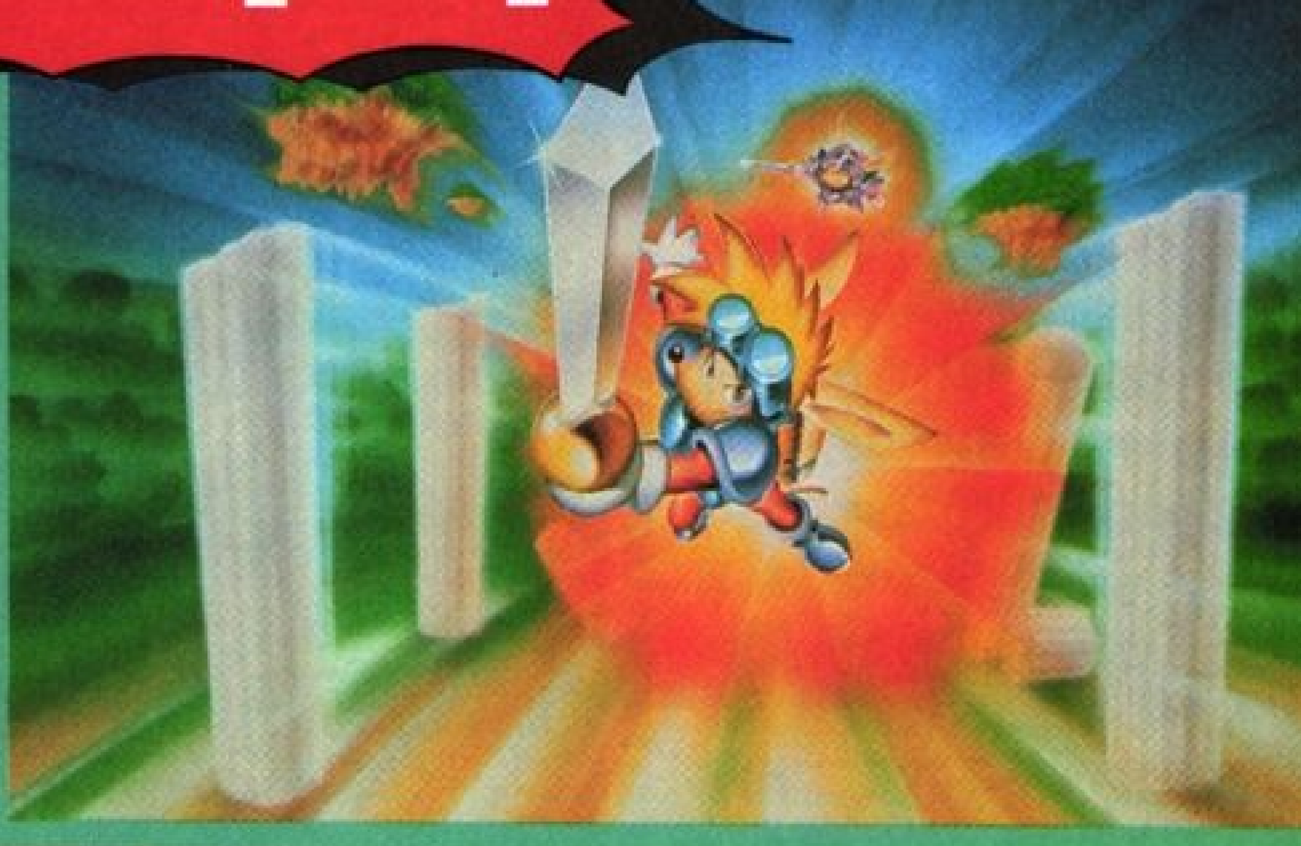


코나미의 대표적 실황 스포츠 게임들. 「'94 실황! 파워풀 프로야구」, 「'94실황 축구 퍼펙트 일레븐」

코나미 스페셜 제1탄

스파크스터

-로케트나이트 어드벤처즈 II-



수퍼알라딘보이	국내 발매일	94/9/20	장르	액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	코나미	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	미정	기타	동시발매	게임 난이도	ABC ⒹEF

스파크스터의 화려한 액션이 우리에게 달려왔다!

전작에서는 사랑을 위하여, 이번에는 국가의 운명을 위하여 눈부신 활약을 펼치는 정의의 용사, 스파크스터. 악을 무찌르기 위해 그의 로케트가 작열한다! 평화를 위하여, 출발!!

웅대한 스토리

스파크스터는 끈질긴 사투 끝에 악의 화신, 빅스터 코어를 물리치지만 평화로운 세상은 오지 않았다. 데보친도스 제국에 의해 지배당하고 있던 여러 종족들이 해방을 위해서 폭동을 일으켰기 때문이다. 엘레혼의 전 국토는 다시 전쟁의 소용돌이에 휘말려 들게된다. 그런 와중에서 데보친도스 제국 대신에 사악한 국가가 출현하게 되는데, 각지의 종족을 사악한 마력으로 굴복시켜 거대하고 사악한 마도국가를 건설하게 된다. 마도 국가의 왕은 로케트 나이트의 존재를 알아 차리고 스파크스터 말살 명령을 내리게 된다. 이제 스파크스터는 사악한 마도 국가를 물리치기 위한 모험을 시작하려 한다.

스파크스터의 친구와 적들



스파크스터—이 게임의 주인공이며 검술 수행 여행을 하고 있는 로케트 나이트이다. 세계 파멸을 꿈꾸는 마도 국가를 물리치기 위해 일어섰다

액셀 기어—전작에서 스파크스터에게 패한 적이 있지만 새로운 필살기를 사용하여 다시 대결을 꾀하려 한다. 스파크스터의 숙명 적 라이벌이다

세리 공주—제퓨로스 왕국의 공주이자 스 파크스터의 연인

체리 공주—세리 공주의 동생. 스파크스터 를 짝사랑하고 있다

파리에—마도 국가인 게돌의 닌자 대장

마도왕 게돌—사악한 마법으로 세계 파멸 의 야망을 가지고 있는 악의 화신



눈부신 액션이 펼쳐진다!!

스테이지 1

스파크스터는 마도국가와 싸우기 위한 검을 뽑으러 로보트를 타고 그곳에 간다. 검을 막 뽑으려는 순간, 라이벌인 액셀 기어가 나타나 방해하지만 마침내 검을 뽑아든다. 이로써 스파크스터의 길고긴 모험이 시작된 것이다.

가다보면 앞뒤가 막힌 원통형의 폭탄쏘는 곳에 도달하게 되는데 이것 역시 로케트의 사용법을 익혔다면 매우 쉬운 곳이다. 그 원통이 회전하다가 멈추게되면 붉은 색으로 빛나는 것을 향해 로케트을 이용하여 돌진하면 된다. 그것은 나사인데 스파크스터의 회전으로 나사를 푼다. 높은 곳의 나사는 발판이 자동적으로 위치를 잡아주므로 높이에는 신경쓸 필요가 없다.



로보트을 타고서 검을 뽑으러 온 스파크스터



영원한 맞수 액셀 기어의 날카로운 공격



드디어 검을 뽑았다!

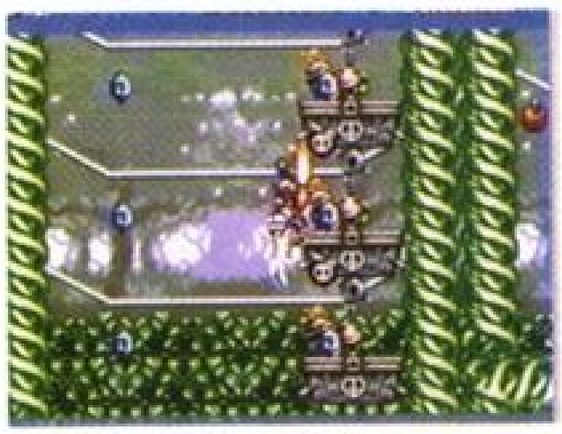


나사도 로케트를 이용하여 풀어버린다



폭탄을 잘 피하자

이제는 숲으로 진입. 매달린 채로 공격해오는 적들은 역시 로케트을 이용해서 해치우는 것이 좋다.


아래로 쓰는 것도 중요하다


이크! 풍선이 몸에 붙었다


코를 향해 돌격! 코속으로 들어가 버리는 것은 아니겠지?

중간보스를 깨면 장소가 어느덧 열차위로 바뀌면서 최종 보스를 향한 모험이 시작된다. 열차 밑으로 떨어지면 끝장나므로 열차의 속도가 별로 빠르지 않다고 해서 방심하면 안된다. 상자를 부수면 숨어 있던 적들이 나오기도 한다. 열차 끝에 도달하면 커다란 로보트가 누워있는데 이 로보트의 약점은 코부분이다.


롱팔이다! 팔을 피하자


공중에서 내려찍듯이 코를 향해서 돌격

이곳의 보스는 대형 전갈처럼 생긴 녀석인데 단순히 높이 점프했다가 내려오는 식으로 공격해오므로 부딪히지 않게 구석으로 피해있다가 점프 후에 로케트 공격을 하면 아주 쉽게 해치울 수 있다.


왔다갔다 하면서 공격하자

스테이지 3

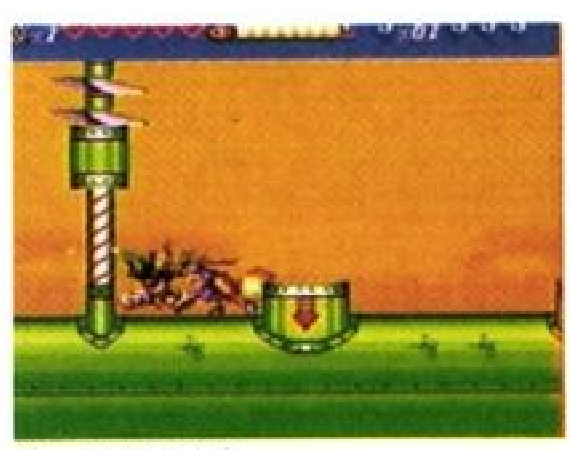
세번째 스테이지의 배경은 열차 위에서 유유히 지나다니던 공중 전함이다.

화살표가 그려져 있는 곳에 들어가면 자동적으로 밖으로 튕겨져 나오는데, 나와 보면 적들이 열심히 프로펠러를 손으로 돌리고있는 것을 볼 수 있을 것이다. 놀랍게도 이 공중 전함은 순수 인력을 동력으로 움직이는 무공해 전함인 것이다. 계속해서 같은 통 속으로 들어가다 보면 일정한 곳으로만 반복해서 튕겨 나가게 되는 것을 알 수 있다. 그때 다른 통 속으로 들어가자! 그러면 다른 곳으로 나올 수 있는데 이런 식으로 적들이 날개를 돌리지 못하게 하면 곧 전함은 연기를 내뿜으면서 추락하게 된다.


추락하는 공중 전함

공중 전함이 추락한 후 내린 곳은 단순히 기둥 모양의 장애물이 놓여있고 자동 스크롤되는 장소인데 쉽게 생각하고 로케트을 사용했다가는 화면에 잘려서 죽게 된다.

꽤 높은 기둥은 점프로도 넘을 수 없는데 이럴 때는 점프 후 로케트의 추진력을 이용하여 높이 솟아오른 후 오른쪽으로 방향키를 누르고 있으면 쉽게 넘을 수 있다.


야! 그만 돌려라


기둥은 이런 식으로 넘어다니자


윽! 나올 때 폭탄을 조심하자


화면에서 잘리면 즉사하므로 주의하자

스테이지 2

로보트가 폭파당하면 열차는 멈추게 되고 스파크스터는 사막에 내리게 된다. 마치 피라미드 같이 생긴 지하로 내려 가게 되는데 이곳에서 중요한 것은 횃불의 용도를 알아내는 것이다. 희미한 빛을 내고 있는 이것을 칼로 내려 치면 불이 꺼지는 것을 알 수 있을 것이다. 얼마간 시간이 지나면 다시 횃불은 켜지는데 이 횃불은 나중 부분에 가게 되면 매우 중요한 일을 한다. 불을 끄면 진행 방향을 알려주는 화살표 모양의 보석이 나타나기도 하고 보이지 않는 발판이 나타나기도 하므로, 진행이 불가능해 보이면 주위에 횃불이 있는지 조사해 보자.


횃불을 칼로 꺼보자. 화살표 모양의 보석이 나타날 것이다


발판이 나타나기도 한다



코나미 스페셜 제2탄



수퍼 알라딘보이용 콘트라는 어떻게 다른가?

수퍼 알라딘보이는 4명의 캐릭터가 있고 캐릭터마다 각각의 특성이 있는데 아주 커다란 차이는 느낄 수 없지만 사용하는 무기에는 약간의 차이가 있다. 이번에도 2인 동시 플레이가 가능하고 게임중에 분기점이 있어서 어느 것을 선택하느냐에 따라 스테이지와 엔딩이 달라지기도 해서 지금까지의 콘트라 시리즈와는 약간 다른 점을 보이고 있다. 또 등장하는 적들도 에일리언계의 적들이 아니고 무인병기와 유전 공학이 탄생시킨 괴물들과 테러리스트들이 등장을 한다.

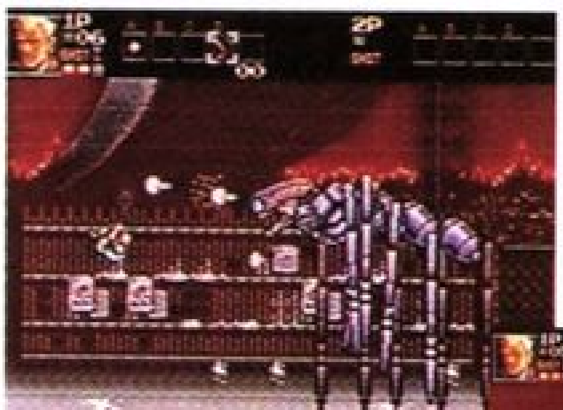
조작방법

A버튼 : 무기 선택
B버튼 : 무기 발사
C버튼 : 점프
하+B : 슬라이딩
방향키 2번 연타 : 대쉬

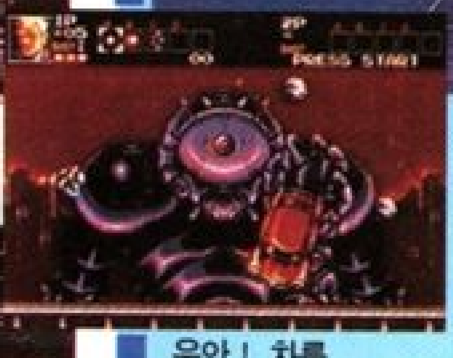
스테이지 소개

스테이지 1

자! 첫 스테이지는 비교적 초보적인 적들만 등장한다. 게임이 시작되면 콘트라다운 시원한 장면이 나오고 이와 함께 무식하게 육탄전만 펼치는 녀석들이 많이 나오지만 그다지 어려운 적들은 아니다. 그리고 중간중간에 중간급의 보스들이 등장한다. 처음부터 박진감이 넘쳐서 역시 콘트라다운 면을 보여주고 있다.



처음 나오는 중간 보스다! 하지만 너무 약하군



우앗! 차를 집어던진다. 에구, 아까워라



이 녀석은 화염 방사기로 공격하니까 주의하자



이 녀석이 스테이지1의 보스다. 그냥 마구 쏴버리자

콘트라
—더 하드 코어—

수퍼 알라딘보이						
	국내 발매일	94/9/하순/예정	장르	액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	코나미	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	미정	기타	동시발매	게임 난이도	ABC ⒹEF

코나미사의 액션 게임중에 가장 화끈하다는 평을 받고 있는 콘트라 시리즈와 가정용 게임기중에 가장 빠른 속도를 자랑하는 수퍼 알라딘보이가 만났다. 덕분에 수퍼 알라딘보이 게임 사상 최강의 액션 게임이 탄생하게 되었는데 과연 이번에는 얼마나 달라 졌는지 그리고 얼마나 멋진 액션이 펼쳐질지 알아보자!

스테이지 2

스테이지2는 빠른 스피드의 시가전이다. 수퍼 알라딘보이만의 빠른 스피드가 돋보이는 스테이지로 전보다 꽤 난이도가 높아졌다. 다양한 중간 보스들이 마찬가지로 등장한다. 또 중간에 나오는 3차원 장면은 정말 압권이다.



하늘에서 계속 나오는 적들을 조심하자



무거운 폭탄을 들고 쫓아 오지만…



참으로 다양한 공격을 하는 중간 보스로군



앗, 이렇게 멋진 2차원 처리를 하다니



이 보스는 아주 주먹과 폭탄 등으로 공격을 해온다



가까이 오면 머리를 향해 신나게 쏴대자

스테이지 3

석양을 뒤로 화끈한 액션이 펼쳐진다. 마치 미드나이트 레지스탕스를 생각나게 하는 배경이다. 스테이지가 시작되자 마자 산 뒤에서는 오토바이를 탄 적들이 나오고 곳곳에 있는 자동차에서도 공격을 해 오니까 조심하자.



기다란 주먹을 휘두르는 중간 보스다

공장 내부에서는 포대들을 조심하자





오토바이 폭주족같은 적들이 처음부터 공격해 온다



헬리콥터로 공격을 해 온다. 다양한 방법으로 공격해 오니까 주의하자



이번 보스는 아주 다양한 형태의 공격을 한다

스테이지 4

시작하면 음산한 정글이 무대다. 기분 나쁘게 생긴 적들이 공격을 해온다. 이 곳에서도 꽤 많은 중간 보스들이 나오고 스테이지를 진행하다 보면 적들의 기지내로 잠입할 수 있다.





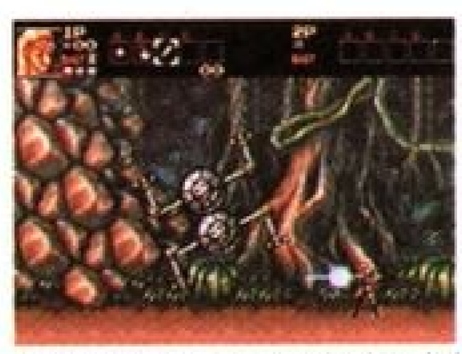
이 녀석은 코에서 쏴대는 기관총을 조심해야 한다



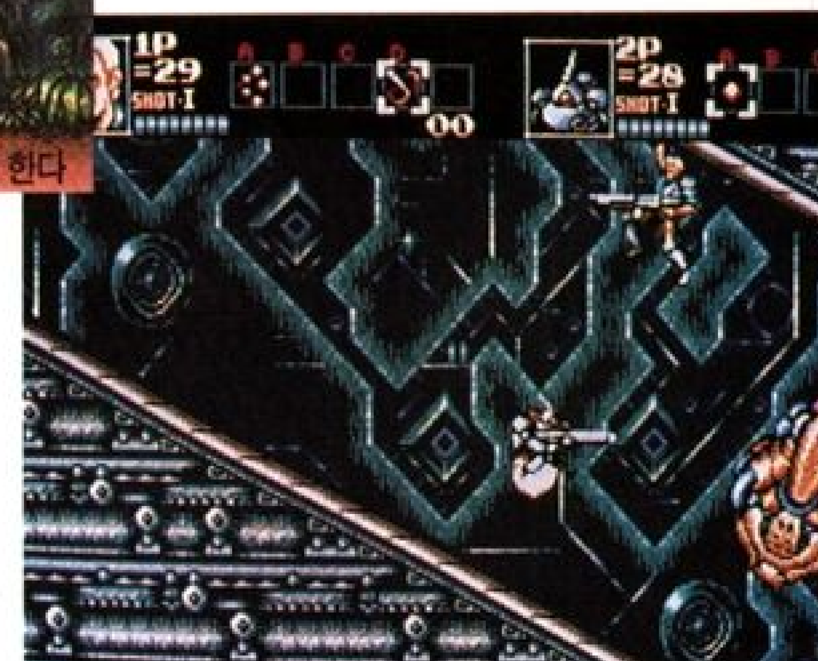
하하 달밤에 체조하나?



이번엔 합체해서 더 웃기는 공격을 한다



이때는 공격해도 소용이 없으니까 잘 피하자



이 녀석은 상당히 질겨서 여러번 공격을 해야 한다

언제나 그렇듯이 이 콘트라 시리즈는 엄청난 박진감으로 액션 게임 팬들을 즐겁게 해 준다. 수퍼 알라딘보이는 너무 다양한 아이디어들을 느낄 수 있고 다른 기종과는 여러 면에서 다른 점을 보여 준다. 수퍼 알라딘보이는 다양한 연출로 박진감 넘치는 화면을 보여주고 있지만 색상과 사운드 면에서는 어쩔 수 없어서 약간 아쉬운 점도 있지만 최근의 액션 게임중에는 가장 잘 만들어져 있으니까 한번 화끈한 액션에 도전해 보는 것도 좋을 것같다.

콘트라 캐릭터





화려한 슈퍼패미컴 《슈퍼패미컴 어스월드

—전시장의 백미 드래곤퀘스트 Ⅳ」에

뜨거운 여름을 더욱 뜨겁게 ! 다가올 가을을 더욱 풍성하게 ! !
한여름의 마지막 더위를 슈퍼패미컴의 새로운 소프트웨어로 시원하게 !

지난 8월 23, 24일 양일간에 걸쳐 도쿄「하루미 무역센터」에서는〈패밀리 컴퓨터 매거진〉이 주최하고 〈닌텐도〉가 후원하는 슈퍼패미컴 소프트웨어 축제인 〈 슈퍼패미컴 어스월드 '94〉가 개최되었다. 55개에 달하는 일본의 제작사들이 참가한 이 쇼에서는 슈퍼패미컴 팬들의 기대를 한몸에 받고 있는 「드래곤 퀘스트 Ⅵ」를 비롯한 다양한 롤플레잉 대작들과 새로운 게임들이 공개되어 쇼장을 더욱 화려하게 만들었다.

— 취재 : 게임챔프 이원화 기자—



푸른 하늘과 가로수의 푸르름이 잘 어우러진 쇼장 입구

하이, 캡콤 ! 우리는 모두 캡콤 제국의 충성스런 병사들





아이맥스의 「듀얼오브 Ⅱ」 부스. 이런 건 적어야 돼 !



금강산도 식후경이라는데, 좀 쉬고보자 !



아름다운 캐릭터가 반겨주었던 퀘스트사의 「택틱스 오거」 부스



너, 이 브로마이드 나한테 팔래 ? 이런 쇼장에도 뒷거래는 있었다



이렇게 반겨주는 미인들이 있어서 랄라 룰루~



독특한 시스템의 「라이브 어 라이브」와 드래곤볼을 그렸던 '토리야마아키라'가 캐릭터 디자인을 담당해 화제가 되고 있는 게임 「크로노 트리거」의 공개현장 스퀘어사 부스



록맨과 구미호의 만남인가 ? 「록맨 X2」의 홍보에 열을 올리고 있던 록맨과 한장 !

페스티벌 '94》를 가다!

최대의 관심집중 —

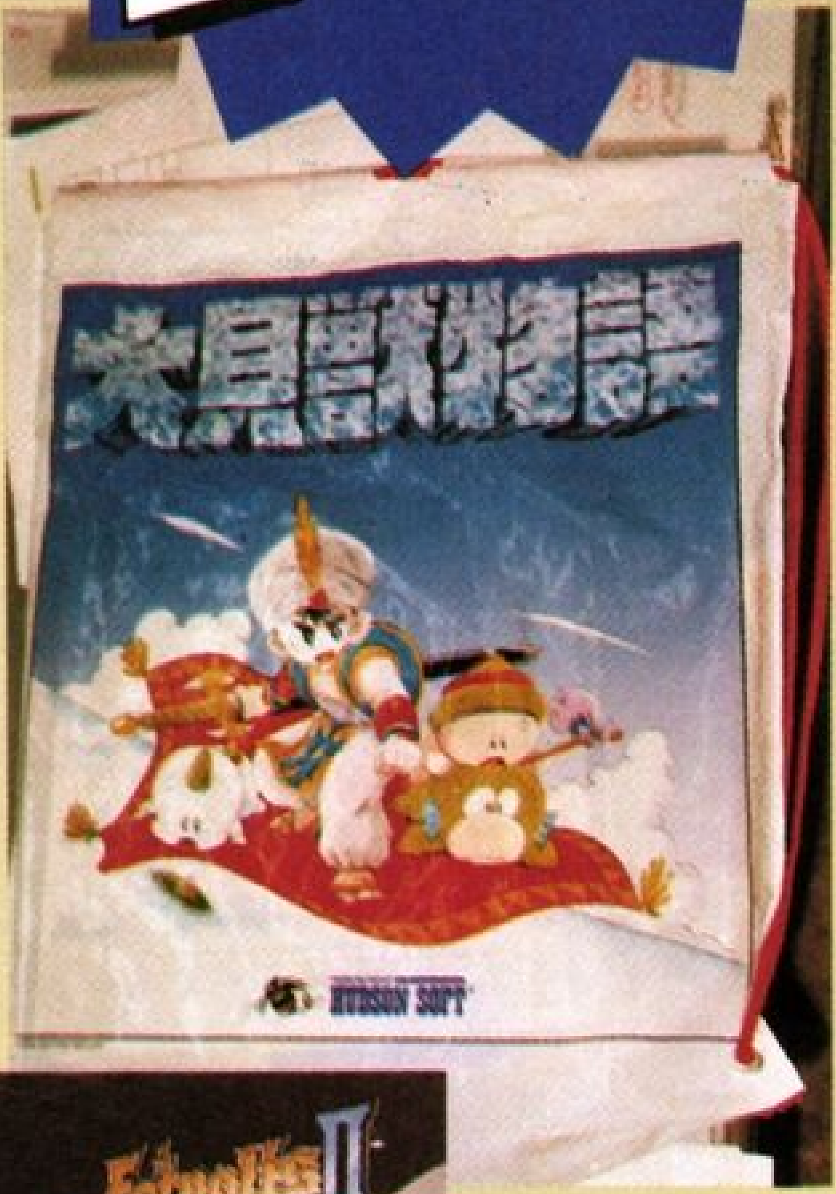
일본 현장취재



쇼장에서 나누어 준
자료에서 마침내
DQ6의 정체가
공개됐다



수녀와 레슬링 선수의 기괴한 만남!
「울티마 Ⅶ」과 레슬링 게임이 이웃하고
있었다. 쬐~금 이상하지?



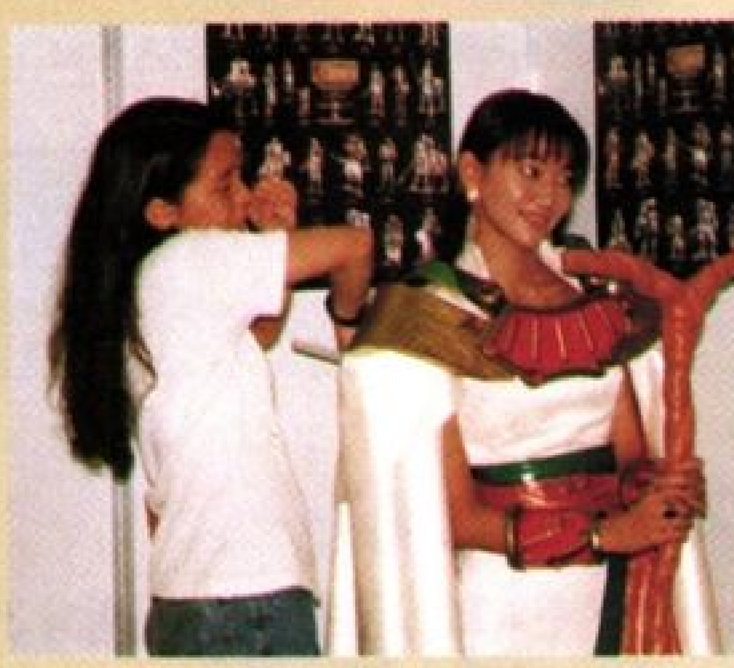
허드슨의 초대용량
RPG「대패수물어」.
허드슨의 이 비닐백이
아주 실용적이었다



'이 게임은 어떨까?'
하는 의구심을 품은
게이머들로 붐빈
타이토사의
「에스트 폴리스전기 Ⅱ」



태권도를 게임화한 휴먼이 불끄는 아저씨들을 소재로
한「화이어맨」을 새로 내놓았다.
휴먼은 특이한 것만 좋아하나봐!



「아레사 Ⅱ」의 부스 공주. 좀 예쁘게 부탁해요.



드래퀘의 등장으로 닌텐도 부스는
그다지 큰 관심은 끌지 못했다.



일본 클리리 비지니스부스. 「이루바니안의 성」의
무시무시한 문지기가 반갑게(?) 맞아준다

이 책 한 권이면 당신도 게임을 만들 수 있다!

국내 최초의 게임 기획/제작 입문서

나도 게임을 만들고 싶어!





슈퍼마리오의 미야모토 시게루,
드래곤 퀘스트의 호리이 유지,
화이널 환타지의 사카구치 히로노부.
일본 게임계 신화의 주인공들입니다.
게임을 만드는 방법과 필요한 도구,
게임을 만드는 사람들의
생생한 체험담과 육성이 그대로 담긴 책
〈나도 게임을 만들고 싶어!〉는
당신이 오래 기다리신 책입니다.

시바오 히데노리·카사이 오사무 지음
〈게임챔프〉 편집부 옮김
값 5,500원

풍부한 그림, 컬러풀한 화보,
만화로 구성된 내용 전개!

게임 개발!
이제 국내서도
가능합니다!

■전국 총판점

서울지역	
강남 영동사	554－3784
강동도서	471－2044
강서 중앙일보	644－3230
구로 대명사	802－7199
도봉 샘터사	983－3900
동대문 지산	245－3686
영언사	713－2177
서초 동아일보	534－4280
송파 강화사	416－5101
수송사	272－0803
신진도서	466－3395
신진컴퓨터서적	714－7942
광명 광명사	809－4993
영등포 광신사	688－2614
영우사	816－1788
은평 서대문샘터	337－7836
종로 한일	737－3491
경기지역	
부천 하나	032－663－6467
성남 한성도서	0342－706－0233
수원 대교서적	0331－253－6350
안산 운일서적	0345－82－2572
안양 성심사	0343－85－2984
의정부 회룡도서	0351－876－6304
인천 영풍사	032－884－0801
인천 중앙도서	032－527－9350
평택 대한도서	0333－656－5001
부산지역	
김해 지성사	051－466－6286
부산(남구)조선	051－756－2727
부산(북구)화목	051－866－0850
부산(서구)진흥	051－466－9386
부산 특판	051－626－6501
부산 현대사	051－467－8011
경북지역	
경주 동아서적	0561－972－4108
구미 청운서점	0546－461－7824
김천 꽃동산	0547－434－5897
대구(동구)영남도서	053－423－9193
대구(서구)해문도서	053－421－8958
상주 제일	0582－535－2377
안동 종로	0571－53－7575
영주 대한	0572－32－8597
점촌 동명	0581－555－3547
포항 예지서점	0562－73－4870
경남지역	
마산 태영사	0551－3－5139
울산 중앙일보	0522－73－7220
진주 샘터	0591－55－3991
충무 동아일보	0557－43－5785
충북지역	
제천 경북	0443－2－3816
청주 샘터서적	0431－55－0264
충주 문학사	0441－847－2819
충남지역	
논산 보문서점	0461-2-2793
대전 청림사	042－632－6799
천안 화성서적	0417－561－3073
강원지역	
강릉 영동서적	0371－645－3361
삼척 영동사	0397－72－4959
속초 동아	0392－32－1555
원주 남부서적	0371－721－1317
춘천 경북서점	0361－241－2015
전남지역	
광주(서구)호남서적	062－224－4020
순천 일광서점	0661－52－4414
여수 대양서적	0662－62－2111
전북, 제주지역	
이리 대흥서적	0653－52－3334
전주 세림	0652－82－9884
제주 광장서점	064－33－7030

게임챔프 과월호 및 제우미디어 발행 모든 단행본 구입은 신진컴퓨터서적 전화 : 714－7942

＊구입문의＊

제우미디어에서 발행되는 모든 책은 왼쪽의 전국 총판점에서 구입할 수 있습니다.

·주·제우미디어
서울시 용산구 원효로 1가 116－2 지산빌딩 3층
전화 702－3211～4/팩스 702－3215

아랑전설 — 새로운 결투 편 —

작가/카수미 쿠무　그림/레오 어드버
값/상, 하 각권 2,500원



초감각, 고감도 만화가 온다!



장기 이식을 둘러싼 기스 일당의 음모, 그 음모를 밝힐 모든 정보가 든 데이타 디스켓의 소녀 메디아는 위기에 빠지고…. 과연 우리의 스트리트 화이터 테리는 거리의 정의와 메디아를 지킬 수 있을 것인가?

국내 최초 게임 만화 발간 기념 〈푸짐한 빤짝퀴즈〉

만화책 속에 숨겨진 데이타 디스켓의 위치와 갯수를
찾아내 아래와 같은 행운을 찾아가세요!

시상

■1등/1명
네오지오 게임기와 100메가 네오지오용 〈사무라이 쇼다운 2〉 게임 카트리지

■2등/1명
네오지오용 〈사무라이 쇼다운〉 카트리지

■3등/1명
슈퍼 컴보이 1대

■4등/10명
슈퍼컴보이 팩 각 1개

■5등/10명
본사 발간 단행본 〈나도 게임을 만들고 싶어!〉 1권

■6등/20명
〈게임챔프〉 원하는 월호 1권

■응모요령
디스켓 수량(4)개, , , , , 페이지에 있음 이라고 써 보내주시면 됩니다. 단 반드시 응모권을 첨부해 주세요!

■보낼 곳
서울시 원효로 1가 116—2 지산빌딩 3층
〈아랑전설 빤짝퀴즈〉 담당자 앞
(문의전화 : 702—3211~4)

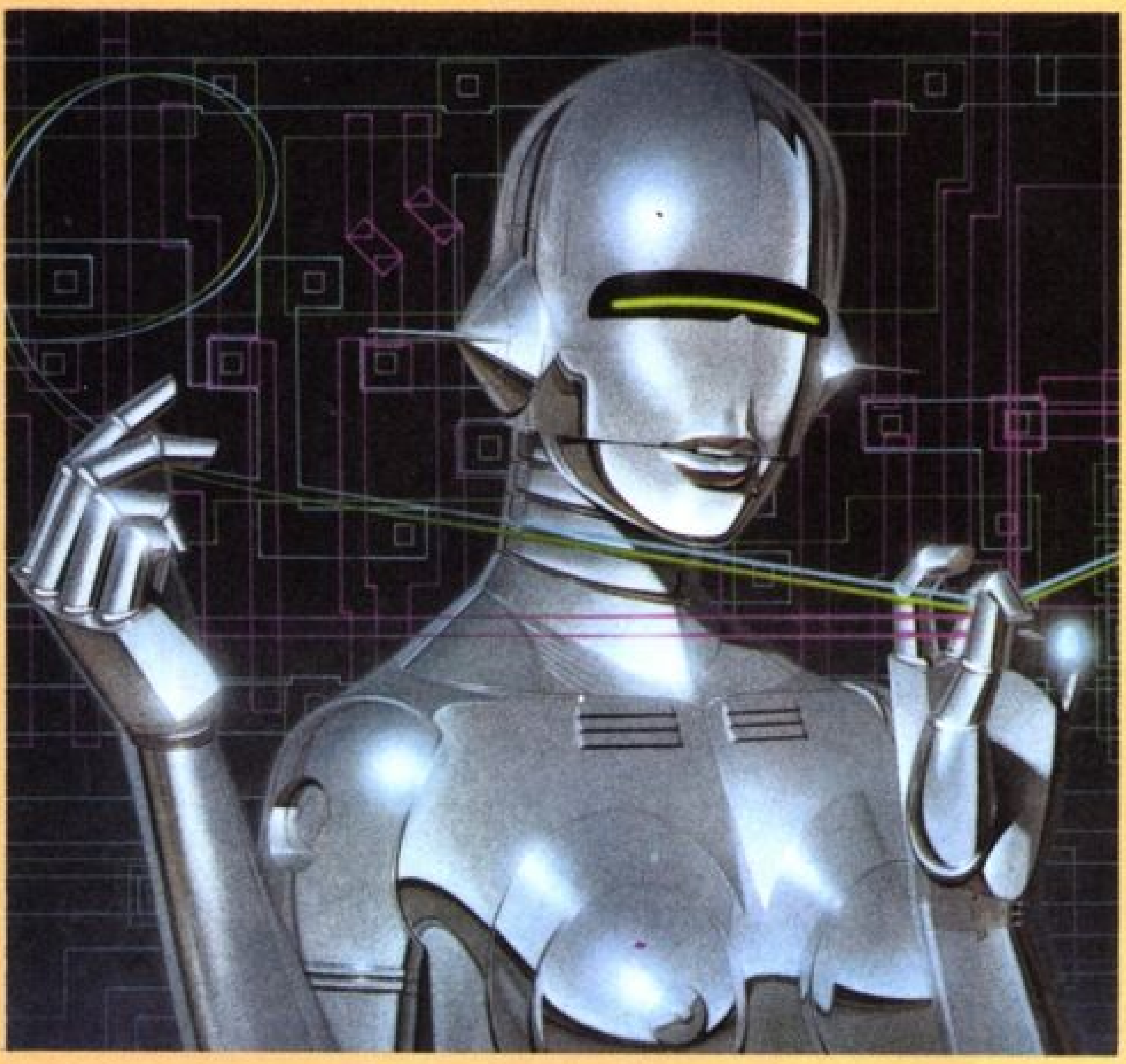
■마 감
1차—8월 31일(2차 마감은 〈게임챔프〉에 추후 공고 예정

■발 표
1차—〈게임챔프〉 10월 5일자 〈게임챔프〉 게시판

차세대 신감각 CD-ROM 전문코너

멀티비전

멀티차트



* 아래의 순위는 기발매 게임과 미발매 게임의 구분없이 작성된 정확한 인기 순위입니다.

1		**버철 화이터** ■세가새턴 ■대전액션 ■세가
2		**마이크로코즘** ■MD-CD ■슈팅 ■빅터
3		**레벨 어설트** ■MD-CD ■슈팅 ■루카스 아츠
4		**우루세이 야츠라** ■MD-CD ■어드벤처 ■게임아츠
5		**프린세스 메이커 1** ■PC엔진 ■시뮬레이션 ■마이크로 캐빈

★멀티차트
★이킹의 추천작-기동전사 건담 (PS)
★CD-ROM익스프레스-스타블레이드(MD- CD),

★멀티 스테이션
★CD-ROM핫라인-클락워크 나이트(SS)
★멀티 스쿠프-미국 어클레임, 「울트라 64」 소프트 참여 !

이킹의 추천작



기동전사(機動戰士)건담

플레이 스테이션/3D 액션/발매일, 가격 미정/반다이

환상의 폴리곤 그래픽 실현 !



TV인기 애니메이션 「기동전사 건담」이 3D액션 게임으로 탄생했다 !

다채로운 총기류와 레이저검, 위력적인 펀치를 사용해 수많은 적들과 박진감 넘치는 전투를 펼친다. 3차원 입체 그래픽의 '스무스 쉐이딩' 폴리곤을 이용하여 섬세한 곡선이 잘 표현되어 있으며 다양한 '데빌수트' 등이 상당히 화려하게 재현되었다. 또한 리얼타임 액션의 생동감을 즐길 수 있는 게임이라 할 수 있다.









스타 블레이드

STARBLADE

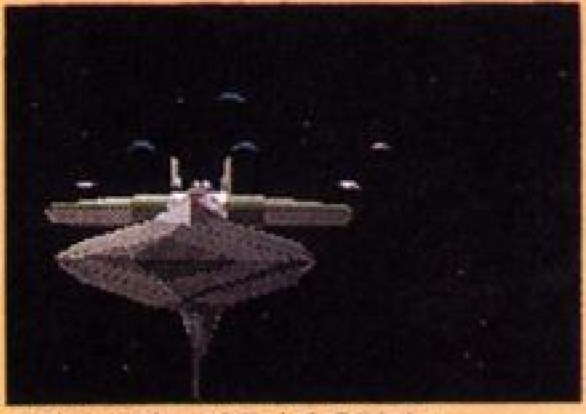
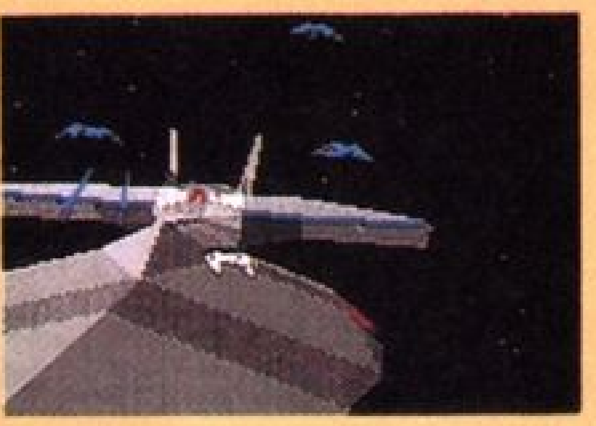
CD알라딘보이/슈팅/9월 하순/7,800엔/남코



1992년 아케이드로 등장한 이래 지금까지도 끊임없는 인기를 누리고 있는 환상의 3D 슈팅게임, 「스타 블레이드」가 CD알라딘보이로의 이식이 결정되었다 !

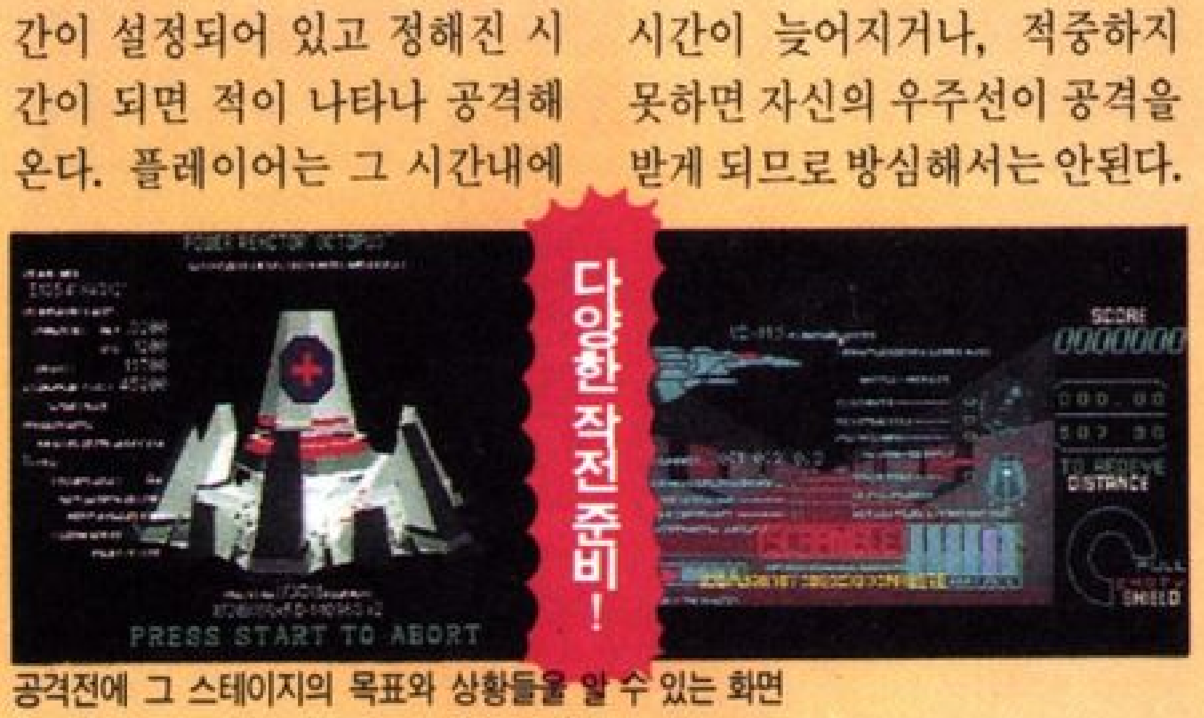
폭풍처럼 하늘을 누비는 전투기, 지오소드를 타고 광활한 우주를 향해 !


와이어 프레임으로 섬세하게 표현된 전투기



박진감 넘치는 전투기의 움직임 !

리얼타임으로 진행되는 3D슈팅

게임의 각 스테이지마다 시간이 설정되어 있고 정해진 시간이 되면 적이 나타나 공격해 온다. 플레이어는 그 시간내에 많은 적을 쓰러뜨려야만 한다. 시간이 늦어지거나, 적중하지 못하면 자신의 우주선이 공격을 받게 되므로 방심해서는 안된다.



공격전에 그 스테이지의 목표와 상황들을 알 수 있는 화면

기계혹성 레드아이를 파괴하라 !

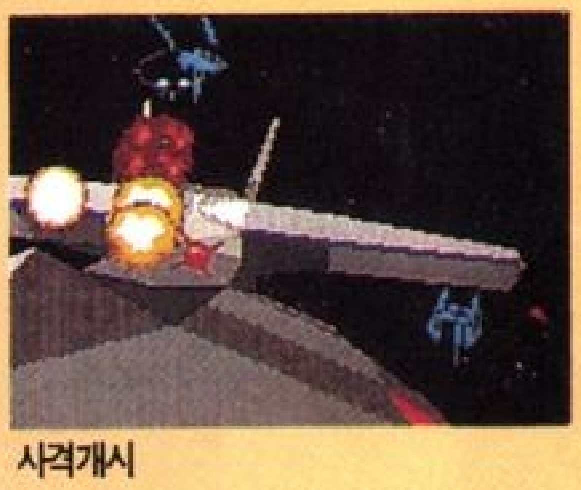
이 게임에서 플레이어는 자동조종되는 전투기 지오소드에 탑승하여 적기를 쓰러뜨리는 건맨으로서 활약을 펼친다. 화면에 나타나는 적기나 포대를 잘 조준하여 레이저로 공격한다. 레드아이에 돌입하기 전과 후의 두개 스테이지로 나뉘어진다. 항공모함에서 돌진하면 그곳이 바로 전장. 어느정도 적을 추락시키면 적은 워프하여 사라지는데 지오소드도 그것을 따라 워프한다.


드디어 출발 !

워프해서 도착한 곳은 바로 아스테로이드. 자동조종이기 때문에 소혹성과 부딪칠 걱정은 없지만 거대한 운석들이 떠다니


거대운석을 피하라 !


적함대 출현 !


시격개시


레드아이에 돌입 !



는 지역은 세심한 주의가 필요하다. 게다가 소혹성들의 좁은 틈을 이용하여 공격해 오는 적의 공격도 매우 격렬하다.

아스테로이드 지역을 빠져나오면 적의 우주전함이 기다리고 있다. 무시무시해 보이는 함대지만 데미지를 입힐 수 있는 약점은 있다. 그럼 그곳을 먼저 공략하자 !

레드아이의 궤도에 도착하면 건설중인 공중 플랜트. 레이저포가 설치되어 있어 주의해야 한다. 이것만 조심하면 드디어 레드아이에 돌입 !



멀티스테이션

＊이 코너에서는 PC엔진, MD-CD, 3DO, 슈퍼32X, 세가새턴(SEGA SATURN), 플레이 스테이션(PLAY STATION)의 차세대 게임기의 뉴소프트를 간단하지만 확실하고 다양하게 소개하고 있습니다. 챔프 독자여러분을 정확하고 신속한 CD-ROM과 차세대게임기 소프트웨어의 세계로 안내할 것입니다.

PC엔진

게젠디너

가이낙스/액션RPG/11월예정/가격미정

게젠디너는 '우상 숭배자'라는 뜻. 주인공은 우상 숭배자에게 붙잡혀 간 무녀로 그녀를 구하기 위해 용사의 대활약이 펼쳐지지만 그 용사도 마법에 걸려 위기에 처하게 된다. 플레이어는 주인공 무녀가 되어 용사를 구하고, 적의 마법으로 가득찬 미궁을 탈출해야 하는 흥미진진한 임무를 수행해야 한다.



사크(XAK)Ⅲ

NEC 홈 일렉트로닉스/액션RPG/9월 24일/7,800엔

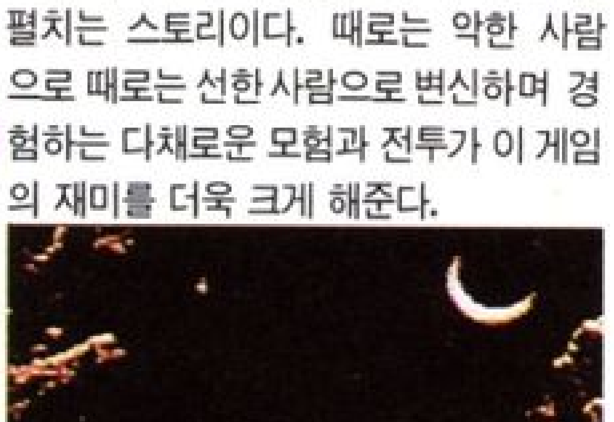
퍼스컴판의 인기 액션 RPG인 사크시리즈의 최신작 「사크 Ⅲ」은 그 완결편이라 해도 과언이 아니다. 이번 주인공 라토크의 목적은 요마계 최후의 장군인 좀 디자에와 요마계를 지배하는 마왕을 쓰러뜨리고 세계의 평화를 되찾는 것이다.



루나틱 돈

아트딩크/롤플레잉/발매일, 가격 미정

아트딩크에서 최초로 만든 롤플레잉이다. 높은 자유도와 난이도가 이 게임의 특징이며, 플레이어 자신이 용감한 모험가가 되어 세계 곳곳을 누비며 활약을 펼치는 스토리이다. 때로는 악한 사람으로 때로는 선한 사람으로 변신하며 경험하는 다채로운 모험과 전투가 이 게임의 재미를 더욱 크게 해준다.



MD-CD

리설 엔포서즈 Ⅱ

코나미/슈팅/10월 예정/가격 미정

서부개척시대의 황량한 미국을 배경으로 펼쳐지는 거친 총잡이들의 박진감 넘치는 슈팅 게임. 플레이어는 용감한 보안관이 되어 격렬한 총격전을 펼치게 된다. 은행강도, 열차강도 등 5개의 스테이지가 마련되어 있고, 서부의 분위기에 맞는 다양한 아이템들은 실제로 서부를 누비는 듯한 시원함을 준다.



캡틴 츠바사

테크모/시뮬레이션/9월 23일/7,800엔

스포츠와 시뮬레이션의 절묘한 조화! 완벽한 애니메이션 화면과 성우의 음성지원으로 생동감 넘치는 축구를 즐길 수 있다. 시나리오 모드, 멋진 승부를 보여주는 명승부 모드, 그리고 2인 플레이 모드 등이 준비되어 있어 게임의 재미를 더욱 크게 해 줄 것이다.

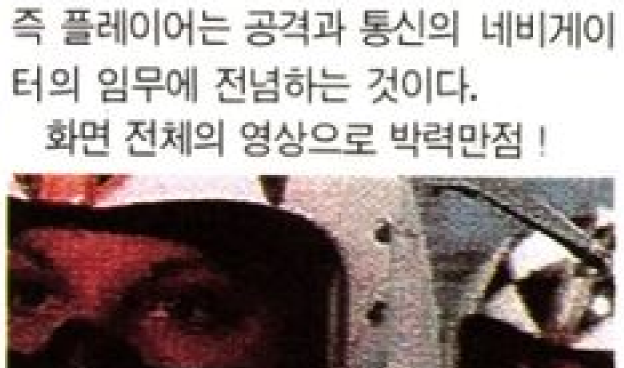


톰캣 앨리

세가/슈팅/94년 발매예정/가격 미정

황량한 하늘을 누비며 전개되는 슈팅게임. 이 게임의 목적은 전투기 톰 캣을 타고 적의 기지에 있는 화학병기공장을 파괴하는 것이고 가장 독특한 점은 자신의 위치가 파일롯이 아니라는 점이다. 즉 플레이어는 공격과 통신의 네비게이터의 임무에 전념하는 것이다.

화면 전체의 영상으로 박력만점!



3DO

폴리스 노츠

코나미/어드벤처/발매일 가격 미정

코나미의 3DO참여 제 1탄의 인터랙티브 시네마. 과연 스포츠 게임의 대명사다운 시원함과 스릴이 넘치는 형사물이다. 2040년 지구 초기의 우주 식민지 '비욘드 코스트'를 배경으로 그곳에서 일어난 살인사건의 진상을 파헤치기 위해 형사 죠나단이 등장하면서 사건의 전모가 서서히 드러나게 된다.



도라에몽

소학관/장르 미정/발매일, 가격 미정

소학관의 3DO참여 제 1탄. 지금까지 어린이를 대상으로 했던 것과는 달리 3DO 유저를 위해 새로운 형식과 스토리로 태어날 전망이다. 3DO의 고기능을 충분히 살려 SF 드라마와 같은 다채롭고 흥미로운 도라에몽이 될 것이다. 통통튀는 매력을 지닌 우리 도라에몽의 3DO 탄생을 기대해 본다.



사무라이 스피리츠

크리스탈 다이나믹스/대전 액션/발매일, 가격 미정

매력적인 캐릭터들과 검을 사용하여 아름다운 대전을 펼치는 독특함으로 인기를 모았던 「사무라이 스피리츠」가 3DO로 이식된다. 원작의 재미를 그대로 실현하였고 화면의 줌인, 줌 아웃이 가능하여 더욱 박진감 넘치고 생생한 결투를 맛볼 수 있다.





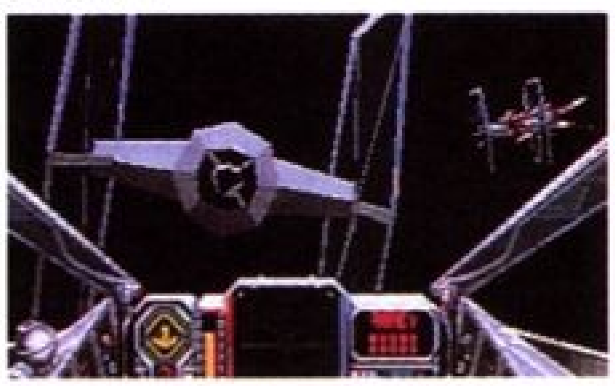
슈퍼32X

스타워즈 아케이드

세가/스포츠레이스/발매일, 가격 미정

우주를 누비며 화려한 전투를 펼치는 SF영화 「스타워즈」의 감동을 그대로 재현한 스타워즈 아케이드.

적의 제국군 혹성 디스스타를 파괴하기 위해 X윙을 멋지게 조종하는 것이 바로 플레이어의 임무이다. 우주에서 펼쳐지는 스릴 넘치는 레이싱의 진수를 보여줄 것이다.



둠

세가/3D슈팅/발매일, 가격 미정

3차원 입체 시점에서 전개되는 슈팅게임. 주인공은 전쟁과는 무관한 화성경비의 임무를 맡고 있다. 그러던 어느날 2개의 위성을 연결하는 차원간의 문에 변화가 생겨 하나의 위성은 파괴되어 버리고 **'포보스'**라는 위성만이 남게 되는데… 홀로 남은 주인공의 고독하고 처절한 전투가 시작된다.

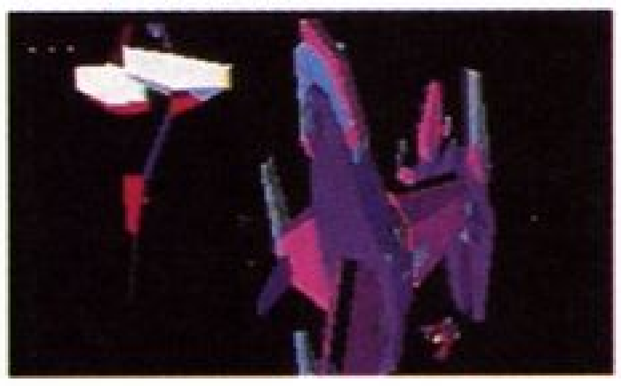


바레트 화이터즈

세가/3D슈팅/발매일 미정/가격 미정

3D스페이스 슈팅게임. 다른 게임에서는 찾아볼 수 없는 인공지능이 가장 큰 특징.

전투시에는 작전을 지시하고 기체의 상황을 알려주며, 전투가 끝나면 지친 조종사의 마음을 위로하는 격려의 말을 건네기도 하는 등 인공지능의 역할은 매우 크다고 할 수 있다.



세가 새턴 (SEGA SATURN)

버철 화이터

세가/대전액션/발매일, 가격 미정

더이상 말이 필요없는 대전액션 게임. 모든 동작들이 아케이드판에서 완벽하게 이식되었다. 아키라, 재키 등 개성이 넘치는 9인의 캐릭터가 등장하며, 도트의 증가로 더욱 섬세한 그래픽과 아케이드판과 같은 1/30초의 빠른 스피드를 즐길 수 있게 되었다. 차세대 기종에서도 버철화이터 열풍이 불어닥칠 전망이다.



다이다로스

세가/3D슈팅/94년 하순예정/가격 미정

게임 전체가 3D 입체 그래픽으로 구성되어 있는 SF 슈팅 게임
화면전체를 가득 메운 거대전함, 무시무시한 공격을 펼치며 플레이어의 길을 막는 우주요새는 압권 그 자체이다. 상상을 초월하는 무기들과 끊임없이 등장하는 거대함대는 보는 것만으로도 게이머의 마음을 흥분시키기 충분하다.



펜저 드래곤

세가/3D슈팅/발매일 미정/가격 미정

폴리곤을 사용한 3D슈팅게임. 드래곤을 탄 주인공을 조작하여 끊임없이 공격해 오는 적을 무찌르며 나아간다. 이 게임의 특징은 시점이라 할 수 있는데 드래곤을 뒤에서 본, 주인공 라이더가 본, 옆에서 본 시점 등 전투의 입체감을 살려주고 있다. 또한 뒤, 좌우로 나뉘어서 공격할 수 있어 생생한 전투를 경험할 수 있다.



플레이 스테이션(PS)

필로소마

소니/3D슈팅/본체, 소프트 동시발매/가격 미정

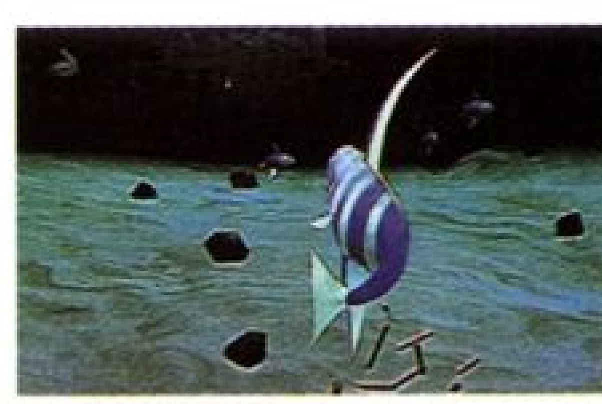
변화하는 시점, 종횡 스크롤, 3D 스테이지 등 다양함을 즐길 수 있는 슈팅게임. 면이 바뀔 때마다 시점 변경의 데모화면이 삽입되지만 게임화면과 데모화면은 그 차이를 느낄 수 없을 정도로 부드럽게 이어진다. 즉 종스크롤에서 3D로 바뀔 때는 위에서 본 기체에서 바로 뒤에 매끄럽게 이어지게 된다.



아쿠아노트의 휴일

포니 캐니온/시뮬레이션/12월 예정/가격 미정

잠수함을 타고 아름다운 바다를 모험하는 낭만적인 게임. 아쿠아노트는 영어로 해저 여행자라는 의미로 플레이어가 바로 아쿠아노트가 되어 잠수함을 타고 3D의 해저를 자유롭게 탐험해 나간다. 신비로운 바다생물, 의문의 바다유적 등 탐험가의 마음을 유혹하는 요소가 가득.



극상 파로디우스

코나미/슈팅/12월 예정/가격 미정

업무용을 충실하게 이식한 코믹컬 슈팅 게임. 8타입 16종류의 캐릭터 중 하나를 선택하여 웃음이 가득하고 풍성한 8개의 스테이지를 진행해 나간다. 이 게임에는 전작도 삽입되어 있어 타이틀 화면에서 선택하여 즐길 수 있다. 화려함과 재미를 동시에 지니고 있는 코나미의 인기시리즈이다.





클락워크 나이트

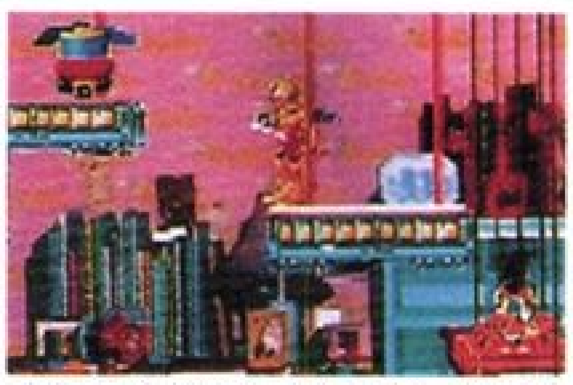
-페파루초의 대모험-

세가새턴/액션/본체동시발매예정/가격 미정/세가

새로운 세계가 펼쳐지는 신비로운 밤으로의 초대!
세가새턴의 오리지널 액션 게임으로 차세대기의 고성능을 완벽하게 살린 번뜩이는 아이디어가 가득하다. 또한 각 캐릭터와 배경의 그래픽은 모두 폴리곤으로 처리되었고 섬세한 택스처맵핑 기법이 채용되어 수려한 그래픽을 감상할 수 있다.
신나는 모험이 펼쳐지는 환상의 장난감 나라로!

클락워크 월드로 떠나는 모험

어린 시절의 향수를 느낄 수 있는 친숙한 액션 게임. 밤 12시가 지나면 새로운 클락워크 월드가 펼쳐진다는 독특한 설정이 재미있다. 엉뚱한 짓만 골라하는 장난감 기사 "돈가라 드 페파루초 3세"가 납치된 시계장식 인형 첼시를 구출하기 위해 모험의 길을 떠난다.
횡스크롤 액션아 주를 이루지만 비밀의 면도 있다.


페파루초의 이상한 나라 모험이 시작된다

귀여운 친구들

너무도 사랑스러운 캐릭터들이 등장하여 우리의 페파루초 3세를 도와 활약을 펼친다. 장난감의 세계가 무대이기 때문에 귀여운 인형들과 신나는 장난감들이 모두 너무도 친숙하게 느껴진다.


돈키호테같은 페파루초 3세


아름다운 첼시


고집스럽지만 귀여운 향수병 인형, 솔티아 흉악한 얼굴의 로보트 군단

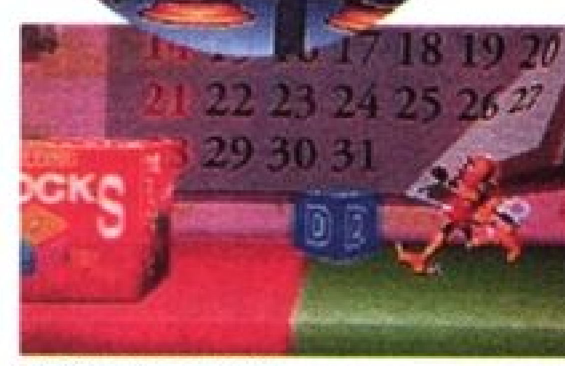
모험의 무대

페파루초가의 사람들은 그 누구도 살지 않는 저택에서 평화롭게 살고 있었고 그들의 세계는 바로 장난감의 세계였다. 밤 12시를 알리는 첼시의 노래소리가 울리면 장난감들은 모두 일어나 움직이기 시작한다. 따라서 이 게임의 무대는 큰 저택 안에 있는 모든 방들이다. 바닥이 미끄러워 넘어지기 쉬운 부엌, 울퉁불퉁한 남자아이의 방 등 다채롭고 재미있는 모험의 무대가 마련되어 있다.




저택의 모든 방이 바로 모험의 무대


위협적인 가스불


위험이 가득한 부엌

주인공 페파루초의 모험을 방해하는 장애물은 모두가 놀랍고 주의해야 할 것들 뿐이다. 종래의 액션 게임에서는 전혀 생각할 수 없었던 트랩도 가득하여 더욱 흥미진진한 게임을 맛볼 수 있다.

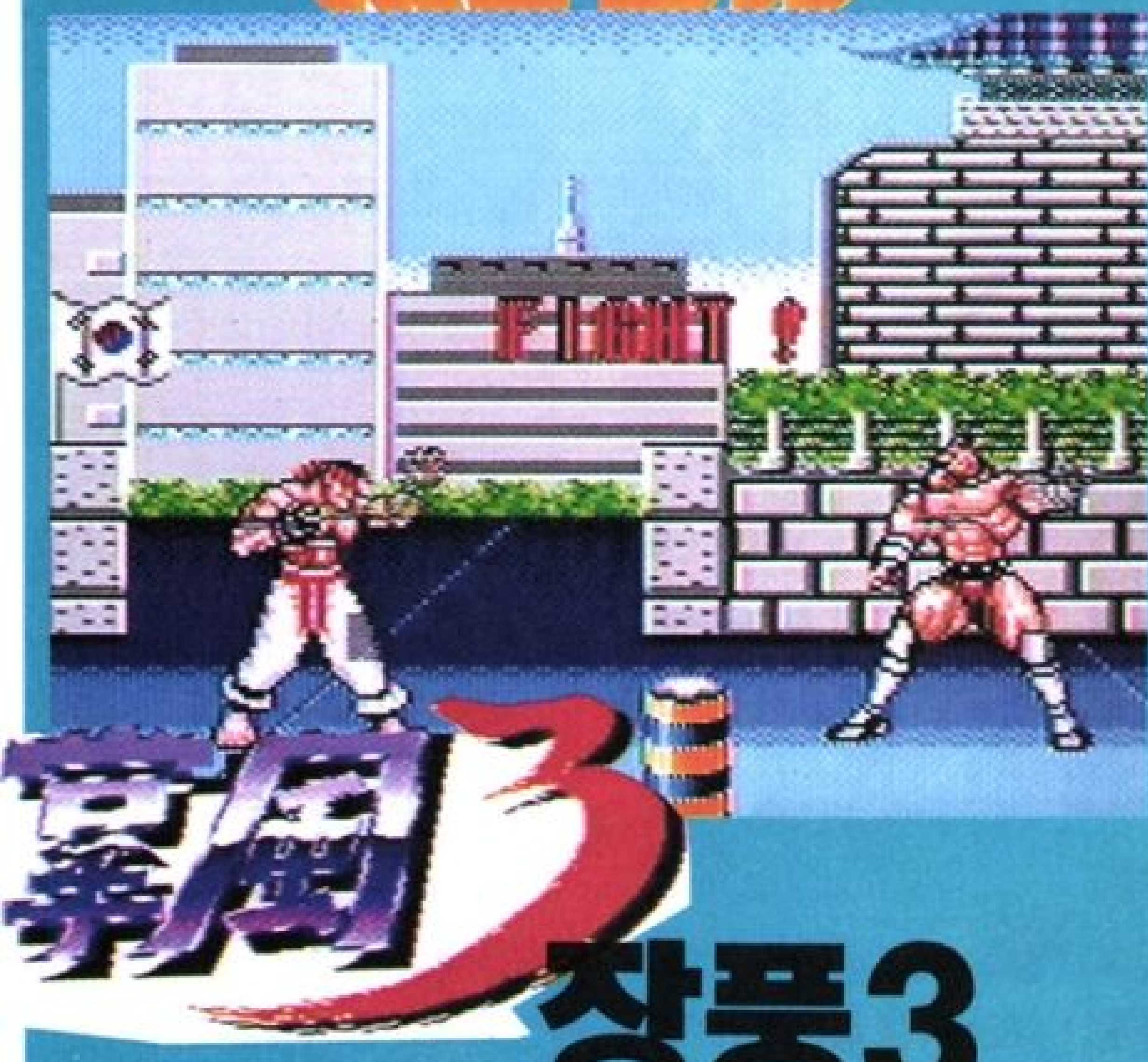
어디 한번 트랩을 빠져나가볼까!



부엌의 미끄러운 바닥 건너기



New Soft



장풍3

알라딘보이							
	국내 발매일	94/8/25	장르	대전 액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	삼일전자	용량	4M	대상 년령	국교생 이상
	국내 발매가	미정	기타		게임 난이도	ABC Ⓓ EF

장풍 시리즈「3탄」이 돌아오다

장풍2의 열기가 아직 가시지도 않은 상태에서 장풍 3가 발매되어 알라딘 유저들에게 많은 사랑을 받고 있다.

그만큼 장풍 시리즈가 알라딘보이에서는 놀라운 그래픽과 사운드를 가지고 돌아올 것이라는 기대를 하고 있었기 때문이다.

특히 소프트 제작은「깨비꼬비」등으로 유명한 열림기획에서 했으므로 게임 완성도도 상당히 높다.

줄거리

어느날 독일의 나치스 군대를 다시 일으키려는 사람이 나타난다. 이 사람은 지구상의 모든 사람들은 나치스의 명령에 따라야 한다고 생각하며 마을을 혼자의 힘으로 붕괴시킨다. 이 소식을 들은 장풍의 주인공들이 다시 일어선다.



기본 조작법 A : 펀치 B : 주먹
십자키 : 방향, 방어, 점프, 앉기

이렇게 파워 업되었다

첫째로 그래픽이 엄청나게 파워 업되었다. 배경과 필살기의 모습 등이 제일 많이 보강되었고 캐릭터의 움직임이 엄청나게 부드러워졌다.

둘째로 사운드가 매우 좋아졌다. 예를 들어 플레이어가 선택하고 있는 캐릭터가 퍼펙트로 승리했을 때 "얍"이라는 기합소리를 낸다. 그리고 스테이지에 따라서 바람소리, 새소리도 난다.

셋째로 캐릭터에 따라서 스피드와 힘이 엄청나게 파워 업되었다. 몸집이 큰 캐릭터는 몸집이 작은 캐릭터와 스피드가 비슷해지고 몸집이 작은 캐릭터가 힘이 엄청나게 강해진 캐릭터도 있다.



캐릭터 12인이 구비

필살기도 구사된다


스테이지의 다양화

인원수가 늘어감에 따라 스테이지도 늘어났다. 우리나라의 스테이지가 한군데밖에 안나온다는 것이 아쉽지만 사무라이 스피리츠에 나오는 스테이지도 나오고 우리나라의 건물 모습과 절의 모습도 나온다. 그리고 마지막 스테이지에는 독일 나치스 건물 내부의 모습도 나온다. 이러한 스테이지들이 12개나 된다고 하니 얼마나 굉장하겠는가!







독일인이 등장하는 나치군 부대





New Soft



에코 더 돌핀 Ⅱ

수퍼알라딘보이	현 지 발매일	94/8/26	장르	액션	화면외국어 수 준	일본어 하
	제작사	세가	용량	16M	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	6,800엔	기타	패스워드 입력	게 임 난이도	ABC ⒹEF

ECCO THE DOLPHIN Ⅱ

넓고 푸른 바다를 헤쳐나가는 돌고래 에코의 대모험이 다시 시작 된다 !   작년 여름 발매되어 아름다운 그래픽과 동화같은 스토리로 화제를 모은 돌고래 시리즈의 제 2탄으로 더욱 새롭고 독특한 재미를 안겨주기 위해 저 멀고먼 대서양을 건너온 에코 더 돌핀 !

중요한 메시지를 담고 있는 돌고래 에코의 메아리가 지구의 미래를 구하기 위해 우리의 귓가에 울려 퍼지고 있다. 지구를 구하기 위해 모험의 길을 떠나는 에코와 함께 아름다운 바닷 속으로 ! !

에코의 매력, 집중 탐구 !

아름다운 그래픽

'에코 더 돌핀'의 매력은 다른 게임과는 다른 독특한 세계관! 모든 것을 뚫어볼 듯이 투명한 바다의 푸르름 속에서 행복이 가득한 모습으로 살고 있는 생물들, 그리고 돌고래의 자유스러운 이동. 또한 게임을 더욱 깊이있게 해주는 장대한 이야기와 세심한 정성이 깃든 액션이 이 게임에 완벽하게 마련되어 있다.

그래픽 용량의 확대로 살아있는 생물들의 움직임이나 배경들이 마치 한편의 영화를 보는 듯 더욱 섬세하고 다채로와졌다. 그 모험을 보여주는 그래픽과 비주얼은 보는 것만으로도 감동을 안겨준다.



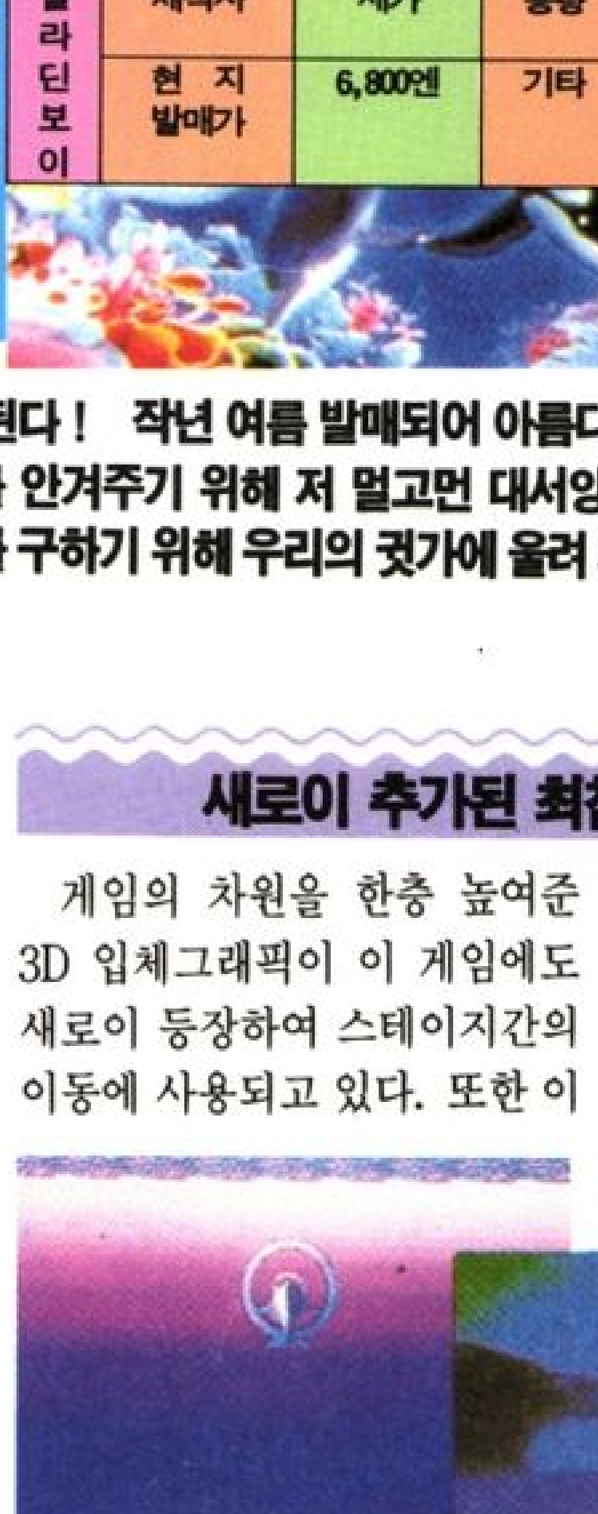
너무도 아름다워 숨도 멈춰버릴 것같은 푸른 바다



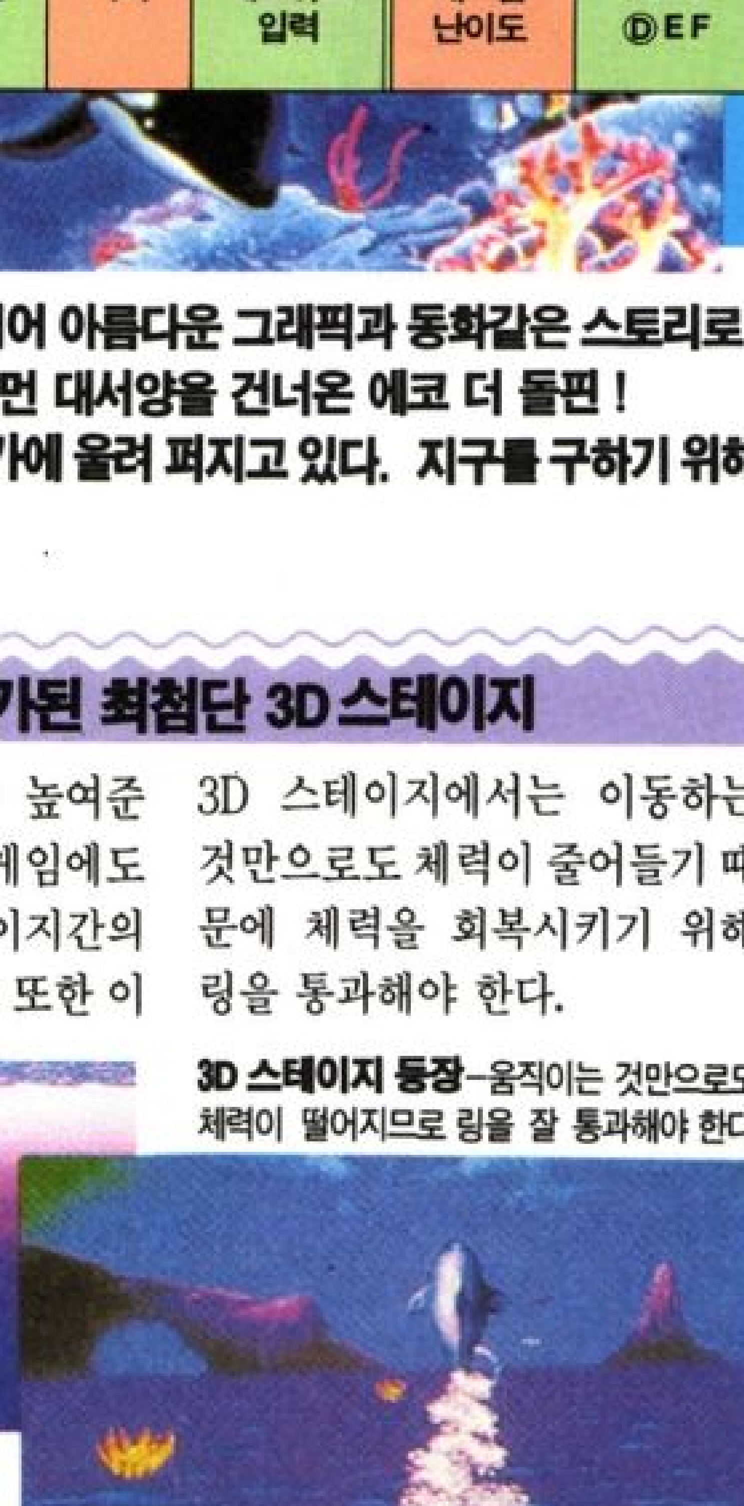
바닷속의 생물들

새로이 추가된 최첨단 3D 스테이지

게임의 차원을 한층 높여준 3D 입체그래픽이 이 게임에도 새로이 등장하여 스테이지간의 이동에 사용되고 있다. 또한 이 3D 스테이지에서는 이동하는 것만으로도 체력이 줄어들기 때문에 체력을 회복시키기 위해 링을 통과해야 한다.



이 링에 들어가면 ?

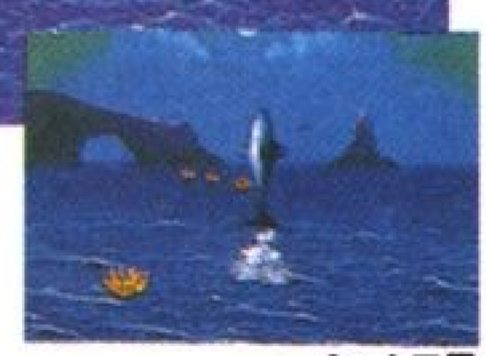


3D 스테이지 등장–움직이는 것만으로도 체력이 떨어지므로 링을 잘 통과해야 한다

새롭게 등장한 세계



강제스크롤



3D 스크롤

진정한 모험은 지금부터

500년에 한번, 자신들의 식량으로 하기 위해 지구의 생명체를 잡아가는 사악한 생명체가 살고 있는 볼테쿠스 혹성. 그 곳에 붙잡혀간 친구를 구하기 위해 길고 험한 모험 끝에 혹성에

도착하여 여왕을 쓰러뜨린 후 친구를 구출하고 돌아와 자신의 고향 라군에서 생활하고 있던 중 자신에게 어떤 변화가 찾아왔음을 느끼게 된다. 숨을 쉬지 않고도 헤엄칠 수 있던 능력이 어느 순간 사라져버린 것이다. 그것은 살아있는 여왕에 의해 파괴되어 버린 것이다. 지구의 미래는 사악한 볼테쿠스의 여왕에 의해 위험에 처하게 된다. 에코는 자신의 수수께끼를 풀기 위해, 지구의 미래를 구하기 위해 또다시 여행을 떠나게 된다.



평화로운 미래를 위해 지구를 지켜라!

사악한 여왕의 모습



상상을 초월하는 모험

새로운 모험을 떠나는 에코. 이 게임의 중심이 되는 무대는 역시 바다지만 지구의 미래를 위해 싸우는 에코는 어디든지 위험을 무릅쓰고 달려간다(?).

이번에는 전작보다 더 다채로운 곳으로의 모험이 기다리고 있다.



참혹한 배



해초가 무성한 지대





공중 수로



하늘을 나는 에코

적이 에코를 기다린다!

전작에서는 혹성 생명체 이외의 거대한 적은 아스테라이트의 분신과 타츠노오토시고 정도였고 상어와 집게 등이 보통의 적이었다. 그러나 이번에는 거대한 적이 다채롭게 등장하여 더욱 어려운 모험을 예견하고 있다. 전작에서는 또한 맵상의 무시무시한 트랩이 매력의 하나였지만 이번에는 전투도 매력의 하나로 될 듯하다.

깊은 바다에 숨어있는 괴물.
거대한 조개속에 숨어있는 이 적을 쓰러뜨리지 않으면 지구에 평화는 없다



현장취재 근

제2회 ESE '94 컴퓨터 학습 및 게임 소프트웨어 페스티벌 개최!

한국 정보문화 센타 주관으로 지난 94년 8월 25일부터 4일간 한국 통신 소프트웨어 프라자 지하 1층에서 교육과 게임 관련된 전시회와 공개강좌가 개최되었다. 제1회 ESE 행사에 비해 규모와 소프트웨어 제작업체의 참가가 100% 신장한 이번 전시회에는 총 54점의 국산 소프트웨어가 선보여 관람객들의 좋은 반응을 얻었다. 또한 전시 기간중 26, 27일 간에 4회에 걸쳐 진행된 공개강좌는 150석의 자리를 가득 메울 정도로 많은 인원이 참가한 가운데 게임관련강좌 내용을 경청하기도 했다.

전시내용

국내제작게임 소프트웨어	31점	스타필드, 3D크레이크/가산전자(주) 일지매전, 만파식적편, GOGO 우리별/단비시스템 광개토대왕/동서산업개발(주) 전륜기병 자카토/막고야 슈퍼캅, 우먼파워, 각개격파/(주)매릭슨 그날이 오면 4, 파이터게임, 으라차차, 이즈미르/미리내 슈퍼샘통 1, 슈퍼샘통 2, 광안리 액션/새론소프트웨어 리크니스/소프트맥스 어디스, 메카탐정, 디스크매거진/(주)소프트액션 어스토니시아스토리, 천하무적/소프트라이 아이스, 3차원 매카닉 워즈/시그마텍스튜디오 낚시광, K1 탱크/타프 시스템 통고, 파더월드/(주)트윔, 홍길동전/(주)SKC 피와 기티, 알루전 블레이즈/패밀리프로덕션
외국소프트웨어 한글화 작품	9점	삼국연의, 의천도룡기, 폭소피구/지관 프린세스 메이커 1, 2, 이스 2 스페셜/만트라 료제지이유곡전기, 심시티 2000, 울티마 7/SKC
교육용 소프트웨어	10점	스토리십 1, 2, 두기의 하루/동아출판사 탐험! 영어나라, 도깨비 소동/(주)웅진미디어 롱맨 토플, 하이디/도서출판 토플 영어단어 그림사전, 재미있는 ABC/KBC 정보시스템(주) 중학영어/(주)SKC

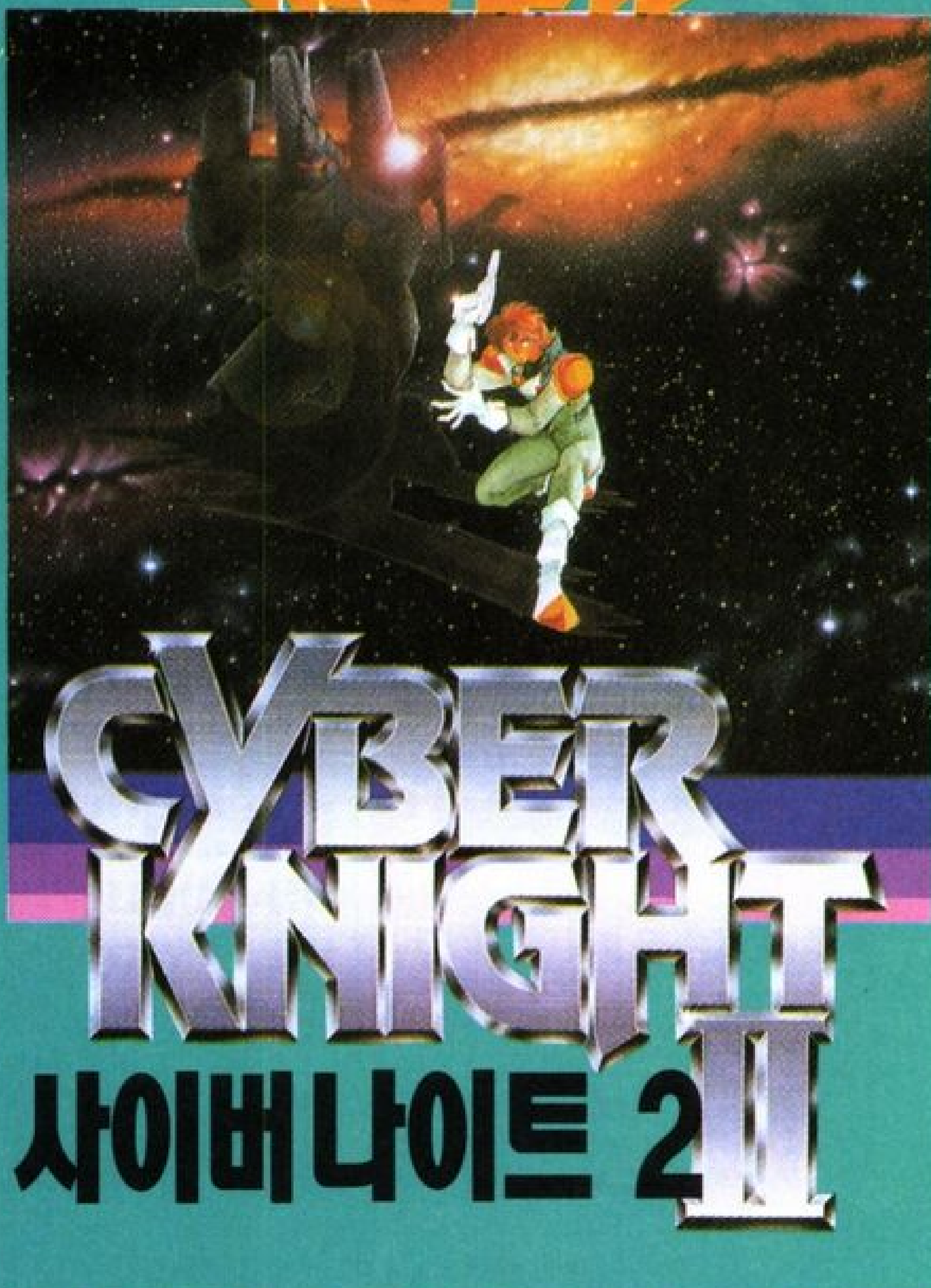
공개강좌

8. 26	14 : 00~14 : 50	컴퓨터게임 기획	박병호(삼성전자 게임사업 영업본부)
	15 : 00~15 : 50	시나리오 작성	정찬용(열림 기획)
8. 27	14 : 00~14 : 50	프로그래밍 1	정현대(트윔시스템 실장)
	15 : 00~15 : 50	프로그래밍 2	김성식(단비시스템 실장)



제2회 ESE 전시장

3D 게임을 감상하자

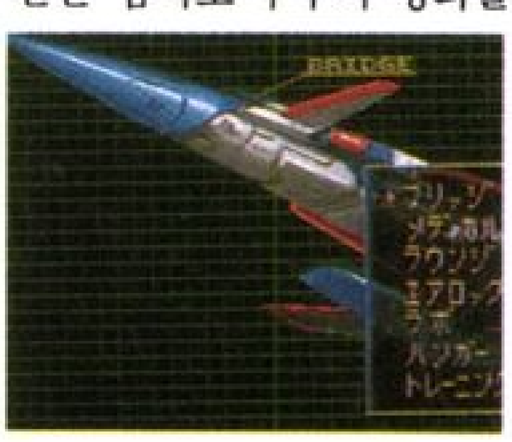


슈퍼컴보이						
	현지 발매일	94/8/26	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	톤킨하우스	용량	16M	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	9,900엔	기타		게임 난이도	ABⒸDEF

광대한 은하계를 무대로 6인의 전사들이 은하계의 평화를 지키기 위해 독재자와 싸우는 SF 롤플레잉 게임. 전작「사이버 나이트」를 이어받아 더욱 파워 업된 기본 시스템과 새로운 전투방식이 추가되어 보다 깊은 맛을 느낄 수 있게 되었다.

장대한 SF 롤플레잉 제 2탄

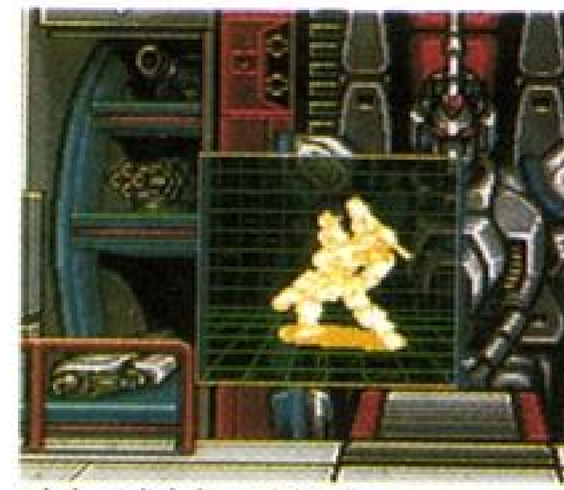
은하계를 무대로 한 장대한 스토리와 시뮬레이션 타입의 전투 시스템이 호평을 받았던「사이버 나이트」의 속편이 발매되었다. 등장하는 캐릭터는 전작과 같은 멤버로 우주의 평화를 지키기 위해 다시 그들이 은하계를 모험한다.



행동의 거점은 우주선

주인공들이 행동의 거점으로 삼는 우주선은 '걸보더주'라고 한다. 행성에서 행성으로 이동할 뿐만 아니라 모즐의 수리와 라보에서의 개발, 전투 트레이닝 등 다양한 기능을 갖춘 우주선이다.


게임 세이브도 걸보더주로 한다


어떤 고장이라도 고쳐준다

모즐의 수리와 캐릭터 치료

모즐의 수리는 행거로 한다. 적에게 파괴되어 전투불가능으로 되어 버린 모즐이라도 한번으로 수리해준다. 더우기 미디칼 룸에서는 부상자 치료와 죽어버린 캐릭터의 크론 재생을 해준다.


캐릭터의 치료는 미디컬로 해준다

파워 업된 독특한 전투 시스템

전투는 택티컬 보드라고 불리는 5*7로 구분된 화면에서 하며 시뮬레이션 게임의 전투와 같이 이동과 공격을 한다. 단 공격과 방어를 할뿐 아니라 자신이 공격하기 쉬운 위치로 이동하기도 하고 그 공격에 적당한 무기를 장비하는 것도 중요하다.

기본조작을 마스터하자

시뮬레이션 방식의 전투라면 어렵지 않을까라고 생각하는 사람이 있을 지도 모르지만 기본 조작은 결코 어렵지는 않다. 우선 자신의 캐릭터 이동장소를 지정하고 그 다음 장비할 무기 장비를 지정한다. 그리고 다음으로 행동을 지정한다.

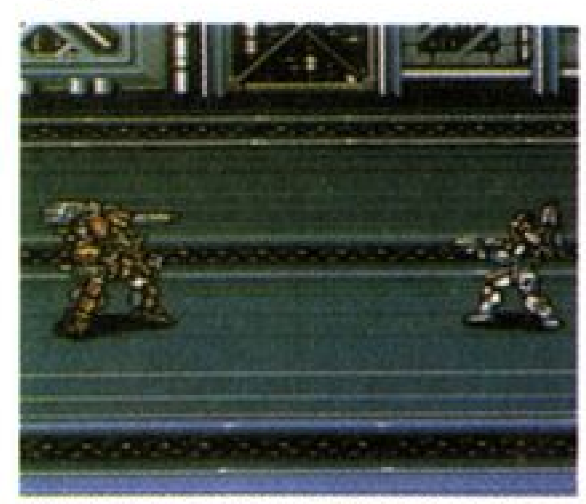

이동
이동할 수 있는 범위는 밝게 된다


장비
공격방법에 의해 무기를 선택한다


공격
장비하면 선택한 무기로 공격한다

캐릭터마다 레벨 업

공격에는 크게 격투와 사격의 2종류가 있다. 공격하는 적이 자신 근처에 있을 때는 격투, 떨어져 있을 때는 사격하게 된다. 모즐에 의해 공격방법이 틀리므로 각 모즐에 맞는 공격을 해야 한다.


렉스는 사격도 격투도 능숙한 만능형 모즐


타이탄은 화력 뛰어난 사격전을 특기로 한다



소닉과 너클스

수퍼알라딘보이	현 지 발매일	94/10월/예정	장 르	액 션	화면외국어 수 준	영어 하
	제작사	세 가	용 량	미 정	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	미 정	기 타	동시발매 예정	게 임 난이도	A B C D Ⓔ F

소닉의 새로운 빅프로젝트「소닉과 너클스」가 10월 발매를 앞두고 초음속으로 달려오고 있다. 지금까지 등장했던 초고속 액션의 소닉과는 차원이 다른, 차세대 소닉으로 새롭게 탄생할 그날을 기다리며, 지난호에 이어 긴급입수된 첩보요원의 자료를 챔프가족에게 확실하게 공개한다. 역시 게임에 대한 Feel(한국 본토발음은 필)은 챔프가 따봉이야!

최초로 공개되는 타이틀 화면

새로운 탄생을 예고하고 있는 소닉! 그러나 아직도 두꺼운 베일에 쌓여있어 소닉팬들의 궁금증을 더욱 크게 하고 있다. 이번 호에서는 그 궁금증을 조금이나마 해소시키기 최초로 타이틀화면을 공개한다. 그러나 이 타이틀 화면에도 모종의 비밀이 숨겨져 있다는데… 점점 더 수수께끼를 더해가는 소닉과 너클스, 과연 비밀은 어디 있는지 찾아볼까?



아니 웬 족발이 하늘에서?
저 행성은 또 뭐지?!



낯익은 저 섬이 왠지 불길하다

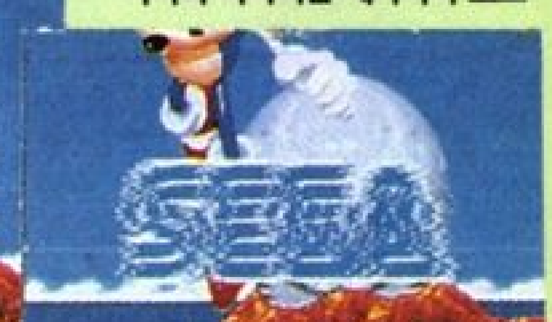


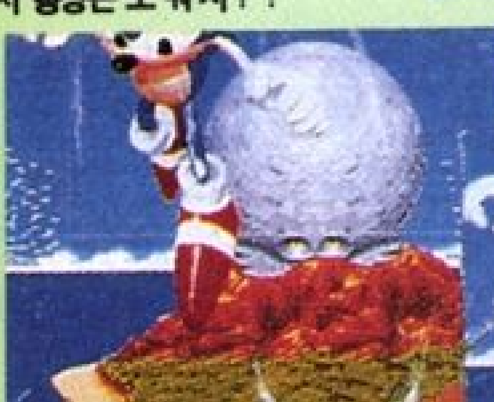
얼레레~ 행성이 추락하네. 어디서 본 것같은 저 얼굴은?

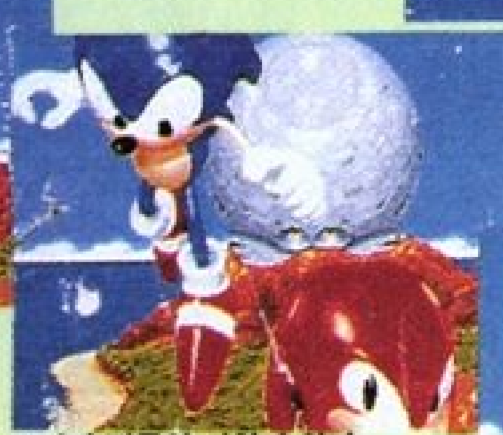


그 날씬한 족발의 주인공은 바로 소닉

서서히 사라지는 세가사의 로고




숙명의 적 너클도 출현!


드디어 격돌의 기회가 왔다


그럼 어디 몸 좀 풀어볼까!


불시착한 에그맨의 요새와 수수께끼의 섬. 소닉도 빠질 수 없다


나 소닉은 너클과 정정당당하게 싸울, 것을 선언한다!



이것이 타이틀 화면 소닉을 선택할 것인가, 너클을 선택할 것인가!

에그맨 타도 발동 개시!

승리는 과연 누구 품안에!

「소닉3」에 처음 등장하여 숙명의 라이벌이 되어버린 하이모그라의 너클. 그는 떠다니는 섬의 카오스 에메럴드를 지키는 파수꾼이었지만 에그맨 박사의 음모에 빠져 소닉의 에메럴드를 빼앗기게 된다. 그리고 소닉이 가는 길을 방해하기 위해 다양한 트랩을 장치한다. 이렇게 처음부터 악연이었던 이들, 이번 게임에서는 대결이 더욱 치열해 지리라 예상된다.

소닉3



소닉3


소닉이 가는 길을 방해하는 것이 나의 임무다


세가의 영원한 귀염둥이, 소닉. 이번에도 제가 주인공이예요


세대교체의 때가 왔다, 너클.겨울에는 파랑보다 빨강이 더 좋은데…

SPECIAL COMINGSOON

모탈 컴배트 II



수퍼알라딘보이						
	현지 발매일	94/9/9	장르	대전 액선	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	어클레임 저팬	용량	24M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	8,800엔	기타		게임 난이도	ABC ⒹEF

더이상의 격투게임은 없다!

증가된 7인의 캐릭터가 펼치는 화끈한 액션, 더욱더 격렬해진 격투가 우리 앞에 또다시 펼쳐진다. 왜「COMBAT」가 아닌「KOMBAT」일까?! 제목부터 심상치 않은 냄새를 풍기고 있는 모탈컴배트 II. 그러나 거기엔 아무런 의미가 없는 것으로 밝혀졌다.

아아~타이틀 철자 하나까지도 소홀히 보지않는 챔프의 예리한 눈으로 본 모탈컴배트2의 세계로! 뜨겁고 숨가쁜 격투가 펼쳐지는 격투의 장으로!!

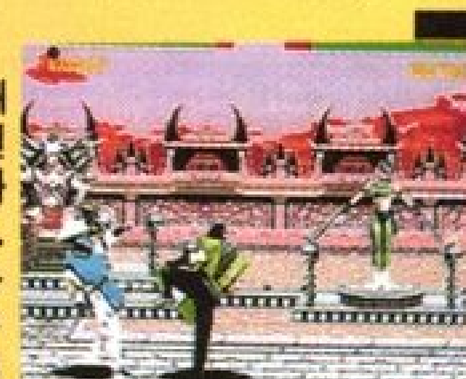
궁극의 격투가 펼쳐진다

강력한 격투가의 혼을 손에 넣기 위한 저주의 제전, '살육의 연'이 누군가에 의해 또다시 열리는데… 그는 다름아닌 마인 '쇼캉'에게 새로운 혼과 젊고 강력한 육체를 받은 '샹청'. 쇼캉이 살육의 연을 개최한 이유는 인간 세상에 내려와 세계를 정복하기 위한 강력한 무도가의 육체와 혼이 필요했기 때문이었다. 그 덕을 안 천공계에서는 인간세상의 무도가에게 신권을 부여해서 세상을 수호하도록 하는 데…

모탈컴배트 II는 12인으로 증가된 격투가, 17종류였던 필살기가 무려 57종류로 증가되는 등 거의 모든 면에서 파워 업 되었음을 보여준다. 또한 이 게임의 최대 자랑거리의 하나였던 구극신권도 하나 둘씩 사용할 수 있게 되었고 구극신권의 번외편이라고도 말할 수 있는 마지막 끝내기 기술이 두가지 첨가되었다. 그것이 바로 '프렌드쉽'과 '베버리티'이다.



새로운 혼과 젊은 육체를 손에 넣은 상청 추하게 늙은 모습은 찾아 볼 수 없다



상청에 의해 붙잡힌 카우노와 소냐. 2에서는 사용할 수 없게 되었다



전작과 마찬가지로 숨겨진 캐릭터가 존재한다. 숲의 스테이지에서 싸우고 있으면 나무뒤에서 얼굴을 내민다

전작에 이어 2에서 등장하는 캐릭터들의 의상이 미묘하게 변했다





같은 캐릭터의 대전도 가능. 물론 조건은 같 다

프렌드쉽

적이 쓰러지기 바로 전 상태에서 커멘드를 입력. 구극신권이라면 여기서 잔혹한 기술이 나오겠지만 프렌드쉽 커멘드를 입력하면 위에서 반짝이는 거울공이 내려와 승리를 축하하는 춤을 춘다! 죽음으로 유인하는 춤 한번 춰보실래요?!

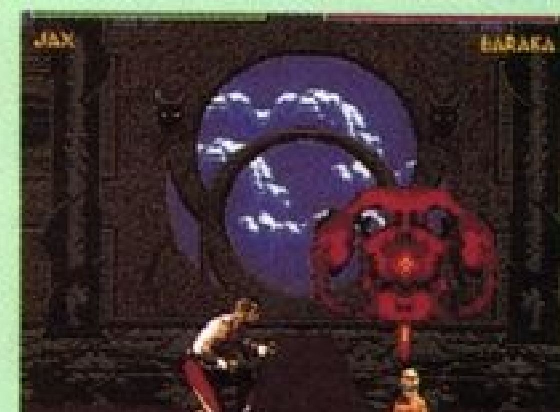


서울 대전 대구 부산 찍고…

베버리티

베버리티 커멘드는 과연 어떤 효과를 나타낼까? 아니, 이렇게 귀여운 기술이있다니! 이 커멘드를 입력하면 적이 귀여운 아기로 변해버린다. 아무리 격투 게임이지만 아기의 목을 날려 버릴 수는 없겠지!

몸은 아기인데 얼굴은 80대!



풍부한 격투기

커멘드를 입력하는 것만으로 통상기술보다 큰 데미지를 입힐 수 있는 특수기. 새롭게 추가된 특수기들은 모두 모탈컴배트다운 잔인하고 격렬한 것들 뿐이다.



두번 점프하여 큰 타격을 입힐 수 있다

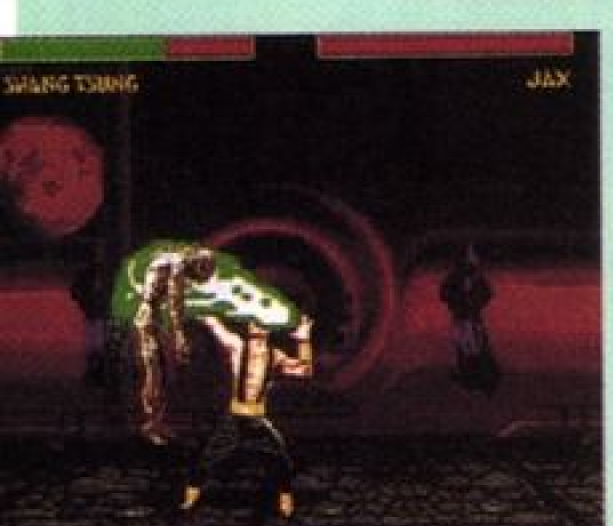
스타더스트로 프라슈

신비한 전사의 기술, 뇌류장

다시 모습을 드러낸 영냉파

가재와 같은 모습의 기술

다채로운 필살기



이것은 상청의 구극신권. 이것이 좀 잔인하다면 끝내기 기술을 이용하는 것이 좋다

모탈컴배트 Ⅱ에서는 '프렌드쉽'과 '베버리티'라는 특수한 끝내기 기술이 추가되었다. 이 사용법은 구극신권과 마찬가지로 어떤 정해진 조건을 만족시키지 못했을 경우에는 사용할 수 없다. 이 조건은 아직은 공개할 단계가 아니라서 비밀에 붙이기로 한다. 여러분, 미안!

새롭게 추가된 살육의 전사 7인

이번에 등장하는 캐릭터는 모두 12명. 그중에 샹청, 죠니케이지, 서브 지로, 라이덴은 전작에 이어 계속 등장한다. 물론 개개인의 기술은 더욱 다채롭다.

2에 새롭게 등장하는 캐릭터는 몸의 일부를 칼처럼 예리한 무기로 만드는 캐릭터, 모자를 손 발처럼 자유자재로 움직이는 캐릭터 등 강력한 캐릭터로 가득하다. 누구를 선택할 것인가? 고거 참, 고민되네!

쿵라후



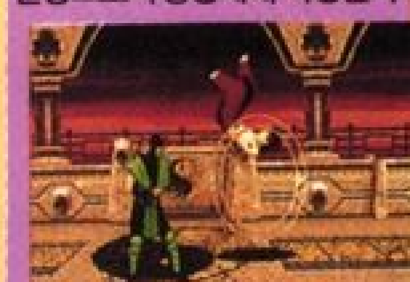
선조의 오명을 씻기 위해 싸우는 소림사의 실력자. 주인공 류캉과 같은 유파에 속한다



렙타일



이미 멸종한 벌레에서 진화한 종족 최후의 계승자. 약 100년후의 운명으로서 상청에게 복종한다



샹청



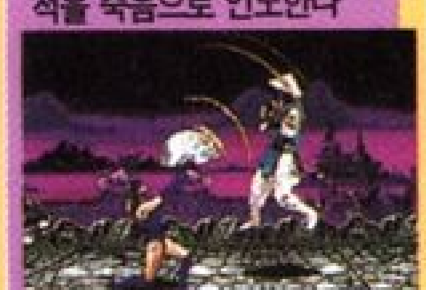
'살육의 연'을 개최하여 저주받은 거래를 한 캐릭터



키타나



냉혹한 성격의 여전사. 그녀가 휘두르는 멋진 부채의 곡선은 적을 죽음으로 인도한다



잭스



미국 특수부대의 리더. 소냐의 연락을 받고 '살육의 연'에 참가한다



밀레나



기타나의 움 직임을 지켜보기 위한 감시자로 '살육의 연'에 휘말려 든다





마계의 황폐지에 사는 기도일족의 한사람. 몸의 일부가 예리한 칼로 진화되어 무서운 파괴력을 지니고 있다



바라카

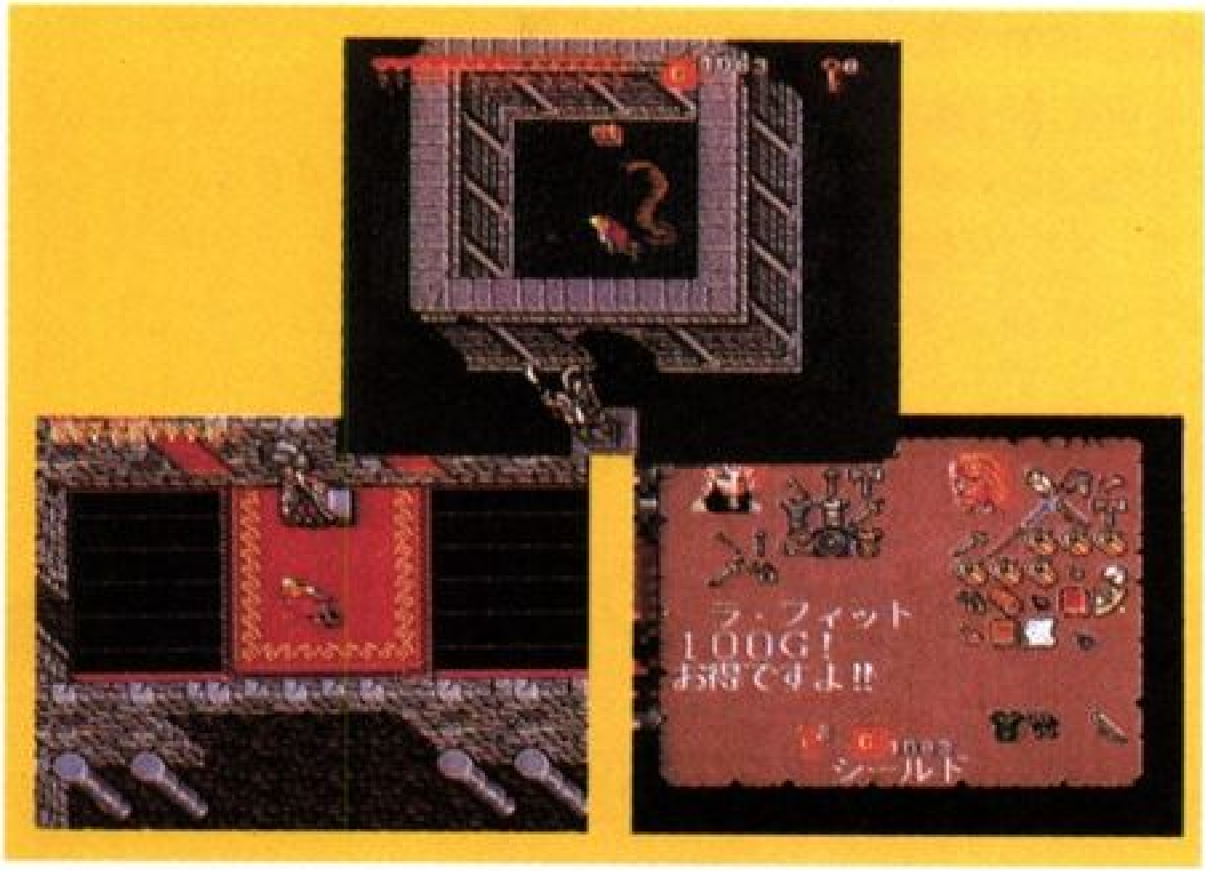


구극신권!!

구극신권이란 적을 쓰러뜨리기 바로 전에 복잡한 커멘드를 입력하면 적을 완전히 일어나지 못하도록 하는 화려한 기술이다.

류캉의 구극신권!





울티마 Ⅶ
더 블랙 게이트
Ultima VII

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/11/중순	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	포니 캐니온	용량	12M	대상 년령	중고생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타		게임 난이도	A Ⓑ C D E F

★절대적인 인기를 자랑하는 명작이 드디어 슈퍼컴보이에 등장!★

롤플레잉 게임의 원조라고 불리워지는 『울티마』시리즈, 그 7번째 작품이 드디어 슈퍼컴보이에 등장한 것이다.

울티마7은 오리지널 퍼스컴판이 미국 매상 순위 1위를 독주했던 인기작이다. 시리즈를 통해 보아온 게임 시스템은 물론 다른 롤플레잉 게임에서는 체험할 수 없는 짜임새를 갖춘 시나리오에 푹 빠져들기 바란다.



오프닝에서 나타나는 수수께끼의 메시지. 도대체 무엇을 의미하고 있는 것일까?



오른손과 왼손에 각각 다른 무기를 장비하는 등, 자유로움을 가미한 것이 특징이다



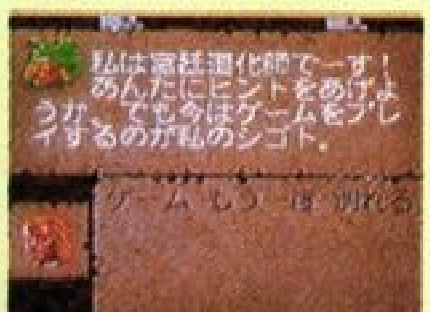
이 입체적인 화면이 부드럽게 스크롤해 간다. 섬세한 그래픽에 주목하라!

브리타니아 도시 문게이트를 빠져나오고, 이 야기는 이곳에서부터 스타트한다. 당신 앞에 서 있는 자가 이오로이다

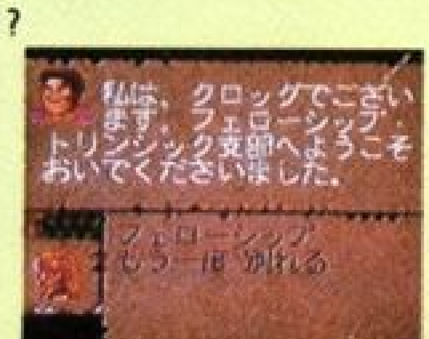
★ 스토리 ★

전회의 모험을 끝내고 나서 약 200년이 지났다. 주인공이 다시 문게이트를 빠져나와 브리타니아의 땅에 발을 내딛자 바로 눈 앞에서 탄성이 울렸다. 그 노인은 어쩐지 일찌기 주인공과, 모험을 함께했던 절친했던 친구 '이오르'인 듯하다.

잠시 동안 재회의 기쁨을 나누고 이오로는 이상한 일에 대해 말을 꺼내기 시작한다. "아바탈, 이 브리타니아의 땅은 네가 없는 동안 굉장히 변화해 버렸어". 주위를 둘러보자 확연히 예전과는 거리의 모습이 바뀌어 있었다. 특히 어떤 건물이 주인공의 눈을 끌었다. 『페로십 회관』이라고 하는 간판이 걸려 있다. 이오로의 말에 의하면 새로운 시민단체로써 브리타니아 각지에 지부도 있는 듯했다. 계속해서 이오로는 수수께끼의 유괴사건에 대해서 말을 한다……



수수께끼의 시민단체와 유괴사건. 어떤 관계가 있을까?

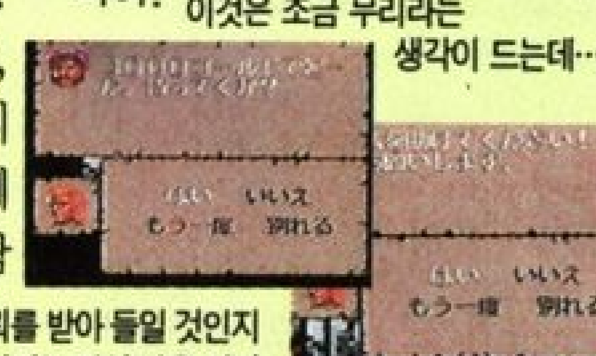


어드벤처 게임에도 지지 않을 스토리 전개에 주목하자

★여러가지 이벤트가 플레이어를 기다린다★

메인이 되는 이벤트 외에 여러가지 숨겨진 이벤트와 서브이벤트가 도처에 장치되어 있다. 이야기가 진행되면서는 특히, 중요한 이벤트라고 할 수 없지만 메인 이벤트 보다는 수수께끼 풀이가 어렵기도 하고 사람들의 대화가 재미있기 때문에 어느새 빠져들어 버리고 말 것이다.

이것은 조금 무리라는 생각이 드는데…



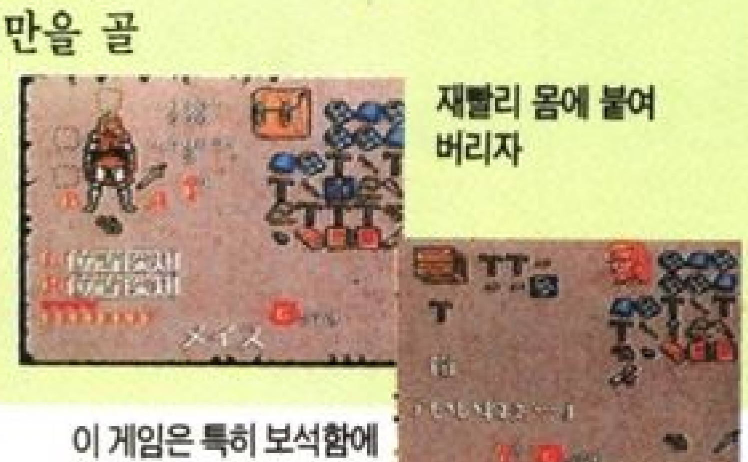
의뢰를 받아 들일 것인지 아닌지는 당신 마음 이다

★ 보물은 재빨리 받아 버려라! ★

보석함과 상자 안에는 아이템이 수없이 들어 있을 것이다. 여행 도중에 필요한 물건만을 골라 가자. 음식물은 보존이 되는 것이 아니면 가지고 갈 수 없다.

자, 괜찮은 물건이 들어 있을까?





재빨리 몸에 붙여 버리자

이 게임은 특히 보석함에 가득한 아이템이 들어 있다



COMINGSOON

록맨 메가 월드

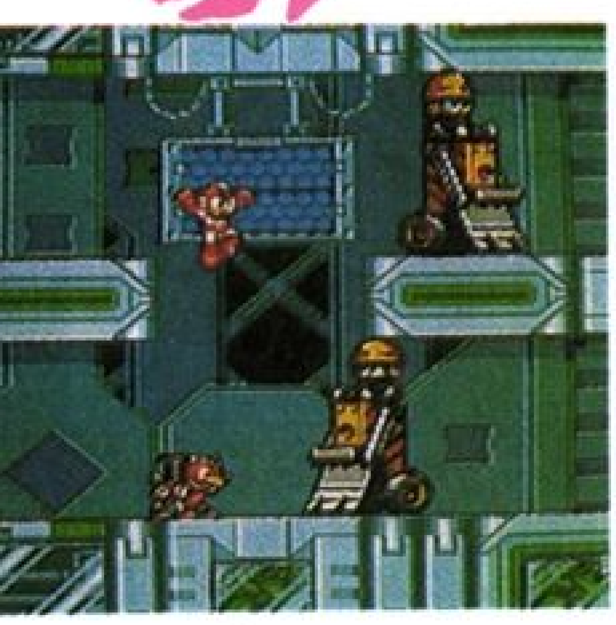
(ROCKMAN MEGA WORLD)

수퍼알라딘보이	현 지 발매일	94/예정	장르	액션	화면외국어 수 준	일본어 하
	제작사	캡 콤	용량	12M	대 상 년 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	미 정	기타		게 임 난이도	ABC D(E)F

패밀리, 슈퍼컴보이 등 다양한 기종으로 이식되어 호평을 받은 초인기 시리즈「록맨」이 드디어 수퍼 알라딘보이로 탄생한다!

게이머의, 게이머에 의한, 게이머를 위한 정신으로 단 하나의 팩으로 3편의 게임을 즐길 수 있는 수퍼 알라딘보이용「록맨 메가 월드」는 새로운 액션과 시스템이 추가되어 더욱 통쾌한 액션의 바람을 불러일으킬 것이다.

메가월드의 록맨을 찾아서!



록맨, 수퍼 알라딘보이로 화려한 데뷔!!

「록맨 메가월드」의 가장 큰 특징이라고 하면 뭐니뭐니 해도 경제성이라 할 수 있다. 패밀리용「록맨」,「록맨 2」게다가「록맨 3」까지 탑재한 초경제적 게임이다. 또한 패밀리와 비교도 안될 정도의 멋진 그래픽과 새로운 시스템으로!

이번 작품은 3개의 게임중 어디서든 시작할 수 있고, 각 게임마다 진행 상황을 세이브할 수 있어 다채롭게 게임을 즐길 수 있다.

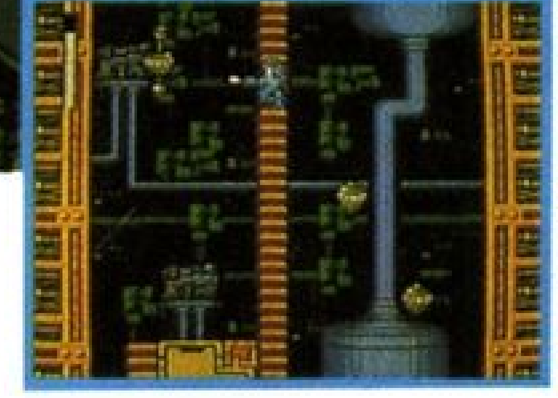
숙명의 적, Dr. 와이리를 쓰러뜨려라!

악에 관한한 그 누구도 따를 수 없는 천재 과학자 와이리 박사는 로보트의 강력한 힘을 이용해 세계를 마음대로 조종하려는 무서운 음모를 꾸민다. 그의 음모를 막기 위해 라이트 박사는 전투용 로보트 '록맨'을 불러낸다. 록맨은 적의 보스인 카트맨, 바블맨, 제미니맨 등 다양하고 강한 로보트들과 세계 평화를 되찾기 위해 온 힘을 다 바쳐 격렬한 전투를 펼쳐 나간다.

보스 캐릭터를 쓰러뜨리면 새로운 무기를 빼앗을 수 있는 시스템이 건재하여 전투의 즐거움을 한층 높여준다. 록맨의 세계를 여행해보지 않은 플레이어는 바로 지금, 록맨의 세계에 도전장을 던지자.



새로운 시스템이 바로 여기에!



강력한 로보트들과의 화끈한 전투



6개의 로보트를 무사히 회수하는 것이「록맨」의 목적!



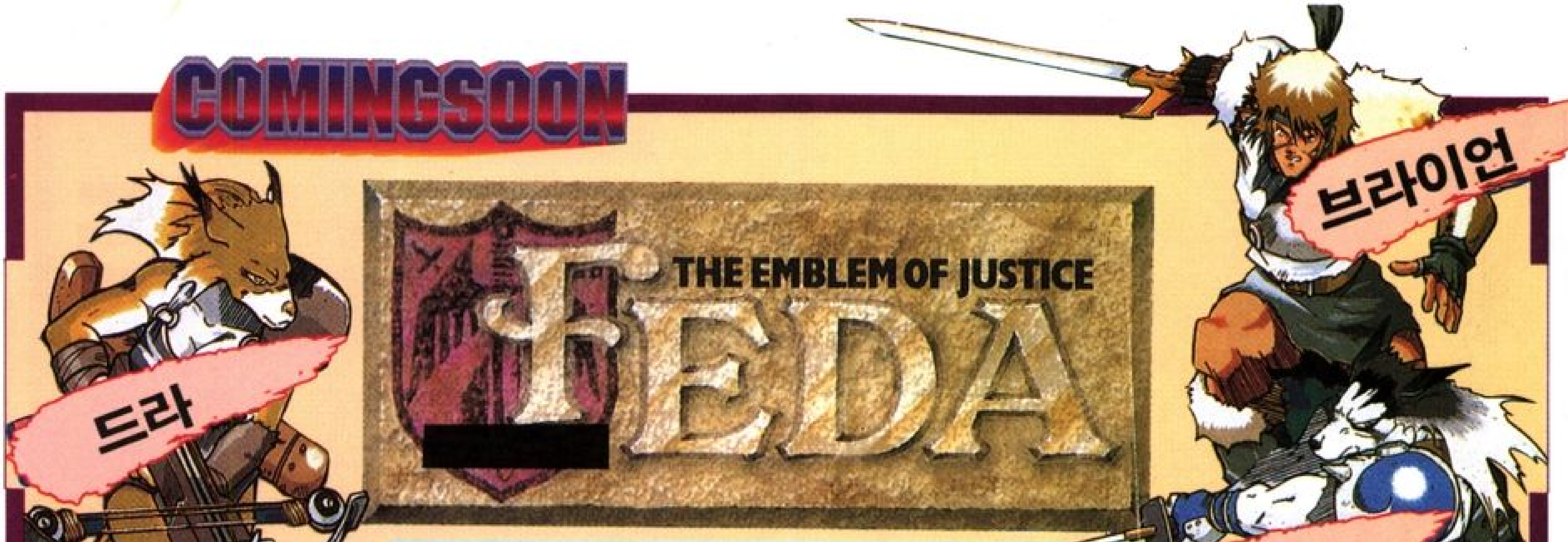
「록맨 2」의 목적은 8체의 강력한 로보트를 쓰러뜨리는 것이다

다채로운 보스 캐릭터





무시무시한 적이 록맨의 앞길을 방해한다



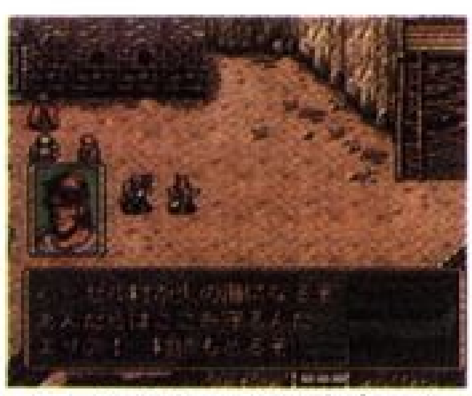
페 다

전투 내용에서 속성과 스토리 변화

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	94/10/28	장르	시뮬레이션	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	아노만	용량	20M	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	9,990엔	기타		게임 난이도	ABC ⒹEF

RPG의 요소를 가진 시뮬레이션의 「페다」. 전투를 함으로 레벨 업한다는 것은 다른 게임과 마찬가지이지만, 그다지 필요없는 캐릭터의 속성이 변화하는 것이 다른 게임과는 틀린 점이다. 속성이 변화해버리면 동료가 된 캐릭터와 스토리에 변화가 나타난다. 어떻게 진행되는 가는 플레이어 나름이다.


애니메이션을 도입한 전투신. 이것이 전투를 북돋운다


전투 이외에도 여러 이벤트가 있다. 진행방식으로 이벤트가 변화한다

뉴트럴


최초의 주인공의 속성은 뉴트럴

주인공은 최초로 뉴트럴의 속성을 갖고 있다. 성격은 카오스와 로우의 중간이라고 생각하면 좋다. 게임의 진행방식에 따라 카오스로도 로우로도 속성이 변화한다.

로우

전투를 피하고 있으면 로우가 된다. 로우가 되면 카오스의 동료와 만나도 동료가 되어 줄 수가 없다.


말투가 정중하고 성격이 온화. 전투를 피하고 있으면 로우가 되어 버린다

마법의 힘이 높은 것이 로우의 속성을 가진 캐릭터의 특징. 당연 마법을 사용 하는 것이 좋다

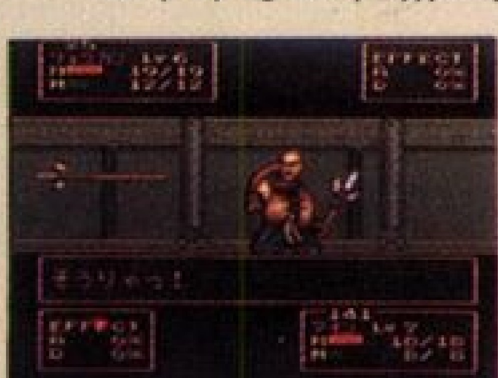


동료의 속성은 3종류이다

캐릭터의 속성에는 카오스, 뉴트럴, 로우의 3종류이다. 게임을 클리어하기위해서는 어떠한 속성이 아니면 안 된다는 것은 없다. 그러나 주인공의 속성이 변화해 버리면 파티 자체의 속성도 주인공과 마찬가지로 된다. 그렇게 되면 주인공의 속성과 다른 캐릭터는 동료가 아니다.

카오스

전투를 많이 하지 않으면 키오스가 되어 버린다. 로우의 동료가 있으면, 파티에서 빠져 나온다.


공격력이 높은 것이 특징

카오스의 속성을 가진 캐릭터는 성격도 황당하고 말투도 나쁜 캐릭터가 많다



12에리어를 해방시킨다

이 게임의 무대가 되는 곳은 스쿠테리어 대륙. 여기에는 12에리어가 있고 이곳을 하나씩 해방시켜가는 것이 주인공의 목적이다. 여기에서는 에리어맵1를 사용하여 어떻게 게임이 진행되어 가는가를 보자.

제국군의 추격 부대 등과 싸울 때에는 전투신으로 바뀐다



탈주병들은, 제국군에게 대항하고 있는 해방군에게 도움을 청하러 간다



한 에리어 내에는 복수의 이벤트

한 에리어맵 내에는 몇개의 이벤트가 일어난다. 에어리어 맵 내의 주인공들을 이벤트가 일어나는 지점에 이동시키는 것으로 화면이 바뀌고 전투나 동료와의 만남이라는 이벤트가 일어난다.



에리어맵에서 주인공의 심볼을 움직여 이동한다

에어리어 I의 맵



이름이 붙은 지점에서는 정보가 손에 들어오기도 한다. 플레이어는 주인공의 심볼. 컴퓨터는 적의 심볼을 순번으로 움직여 간다.

1 앨시다어의 소년

주인공들이 최초로 서 있던 곳.





갑자기 벼랑 위에서 밧줄로 내려오고 있는 소년 롬!

이 이후 계속 주인공들의 도움을 주지만 전투는 하지 않는다

2 최고의 전투

최초의 전투가 되는 지점.



맵의 다리까지 도망갈 수 있으면 거기에서 이 전투는 완료!



적에게 쫓기지 않게 도망치는 것이 이곳에서의 목적

3 다리의 파괴

적의 추격을 저지하기 위해 다리를 파괴하는 이벤트가 일어난다.



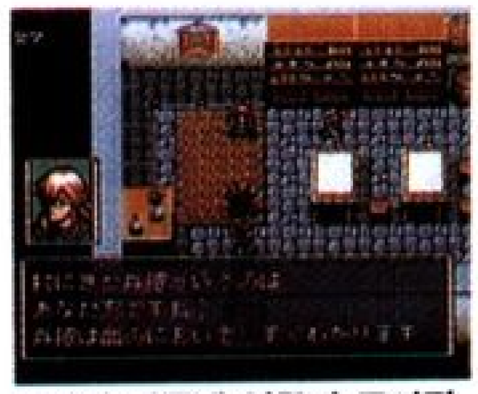
이렇게 보고 있기만 해도 무수한 사건이 일어난다

4 최초의 동료

톰을 아는 단이 여기에서 동료가 된다.



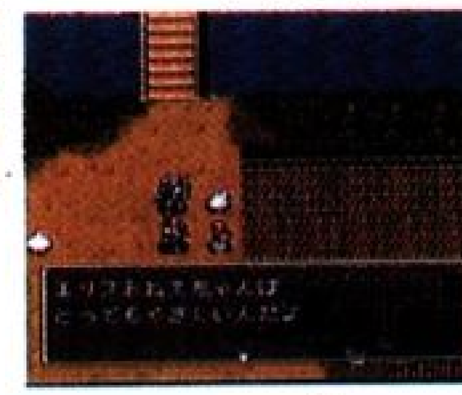
리저드맨인 단. 자신을 사용하는 것을 특기로 하고 있다



화면의 왼쪽에 얼굴이 표시된 캐릭터는 중요인물. 동료가 된 캐릭터도 많다

5 바젤촌

이 게임의 최초의 마을.



먼저 마을과 회화를 해 보자. 생각지 않던 정보를 얻을 수도 있다

스토리 방향을 결정하는 것도 중요

레벨을 올리기 위해 스토리의 방향을 결정하는 것도 중요한 전투이다.

임무 수행을 우선으로

임무를 지켜가는 것이 기본이지만 임무를 지키지 않게 되는 상황에 처하게 되는 경우도 있다. 이 때를 어떻게 잘 진행해 가느냐가 중요하다.



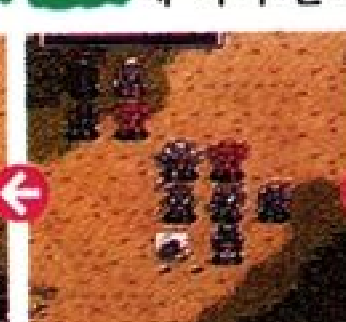
속성에 의해 임무의 내용은 변한다. 속성을 바꾸고 싶지 않을 때는 지키지 마라!

캐릭터를 인접시켜 전투를 개시한다

공격할 수 있는 범위 이동할 수 있는 거리는 각각의 캐릭터에 따라 틀리다.



공격방법을 결정하면 공격신으로!



공격하고 싶은 적까지 캐릭터를 위치시키고 있다



플레이어쪽의 공격차례가 되면 캐릭터를 선택

각 캐릭터는 독자의 기술이 있다



마인드 파워가 필요하기 때문에 활용은 할 수 없다

캐릭터 중에는 특수한 기술을 사용할 수가 있다. 이 기술은 통상으로 공격하는 것 보다도 훨씬 강력하다. 그러나 와인드 파워가 필요하다고 하여 언제라도 사용할 수 있는 것은 아니다.

COMINGSOON

진 여신전생 if



「진. 여신전생II」에서 'TOKYO'의 충격적인 종말을 보여주었던 아틀라스. 세기말적 이야기를 계속 이어가는 「여신전생」시리즈의 최신작이 발표되었다. 이것은 새로운 「진. 여신전생」의 시작인가?

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/10/ 예 정	장르	롤플레잉	화면외국어 수 준	일본어 중
	제작사	아트라스	용량	16M	대 상 연 령	중고생 이 상
	현지 발매가	9,990엔	기타		게 임 난이도	AB© DEF

真·女神転生 if...

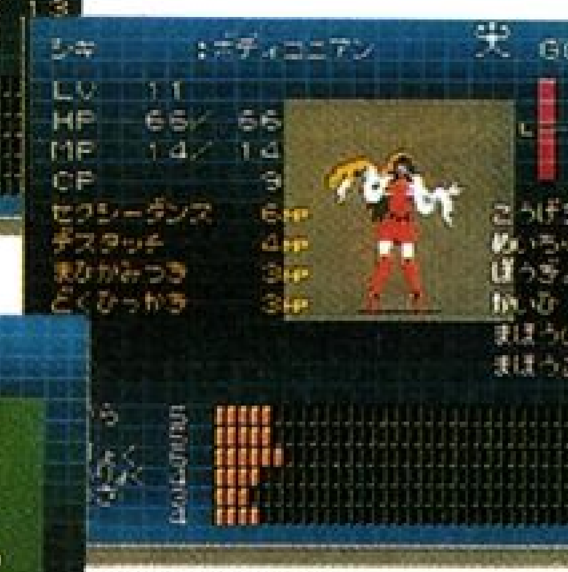


한번도 캐릭터가 죽지 않은 경우

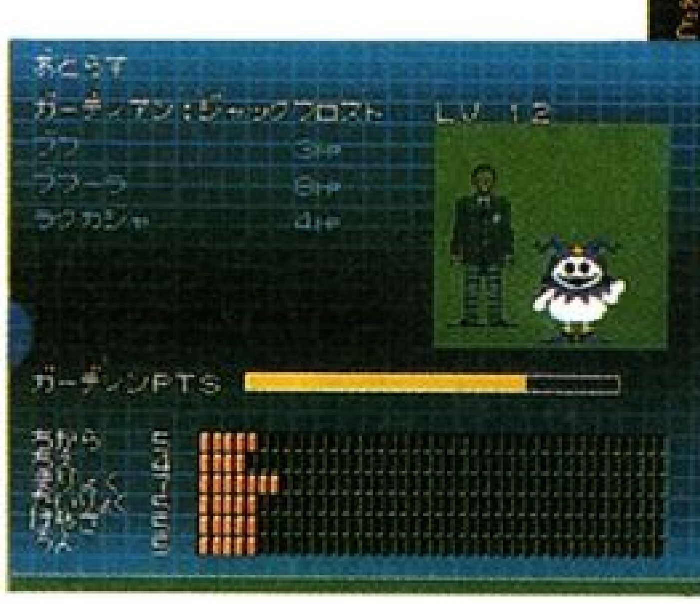
한번이라도 죽은 경우에는 뒤에 몬스터가!



이런 몬스터가 따라 붙을 수도 있다



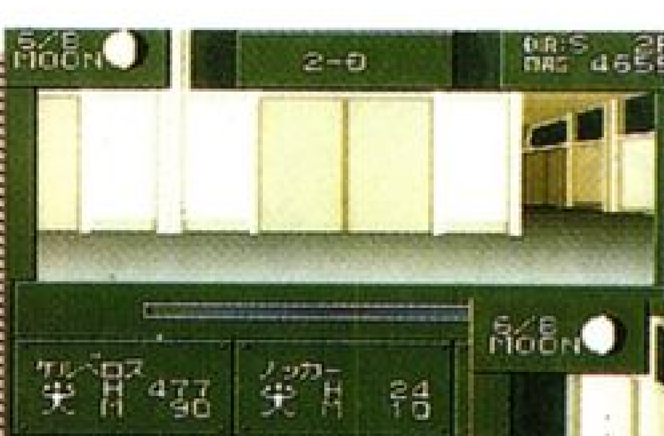
적으로써 등장하는 몬스터가 붙었다



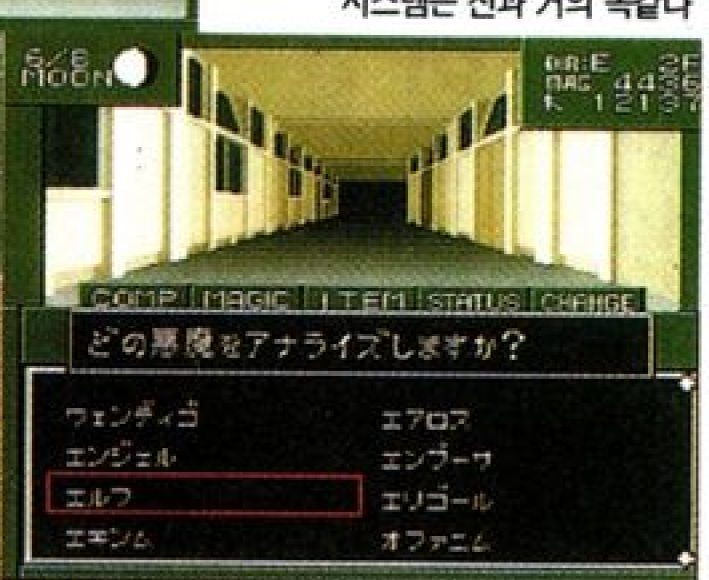
포인트가 낮으면 약한 몬스터가

게임의 기본적 배경

발단: 어느날 한 명의 천재가 우연히 악마 소환 프로그램을 입수한다. 현대 세계의 어느 고등학교에서 한 학생이 자신의 야망을 실행시키려 하고 있다. 그의 이름은 하자마 이데오이고 이미 악마 소환 프로그램을 완벽하게 익혀놓고 마계를 자신의 지배하에 둔 천재였다. 그리고 그는 학교를 마계로 끌어 들였는데 목적은 아직 아무도 모른다. 학교는 대소동이 벌어지고, 그러나 악마 소환 프로그램을 손에 넣고 악마들을 퇴치하려는 소수의 학생들이 등장한다. 당신도 그 중 한명이다.



역시 3차원 던전으로 되어 있다



시스템은 전과 거의 똑같다

새로 변경된 점은?

이번에는 지금까지의 시리즈와는 달리 주인공을 2명(남녀) 중에 선택해서 게임을 진행하게 되어 있다.

지금까지와 특별히 다른 점은 없지만 장비 가능한 무기와 방어도구, 패러미터의 초기 수치가 다르므로 좋아하는 캐릭터를 선택해서 시작해야 한다.

기본적인 시스템은 2탄의 것을 그대로 따르고 있지만 새로운 시스템도 도입되어 있다.

새로운 시스템이란 가디언 시스템이다!

if에서는 가디언 시스템이라는 것을 도입하고 있는데 이 시스템은 인간 캐릭터가 전투중에 죽으면 다시 살아날 때 수호신(가디언)으로서 몬스터가 따라 붙는다. 어느 몬스터가 수호신이 될지는 캐릭터의 상태에 따라 크게 변화한다.

수호신은 자유롭게 선택할 수 없고 가디언 포인트에 따라 결정되는데 가디언 포인트는 전투중에 적을 물리치면 경험치와는 별도로 얻을 수 있는 것으로 이 포인트가 많으면 강한 수호신이 따르지만 한번이라도 죽으면 영으로 되돌아 간다.



레벨이 높은 몬스터가 붙었다

마계에서의 탈출. 동행자는 단 1명뿐

목적은 마계에 빨려 들어간 학교에서 탈출하는 것으로 주인공은 같은 목적으로 탈출을 계획하고 있는데 3명중 한 명과 행동을 같이 하게 된다. 어느 캐릭터를 파트너로 할 것인지에 따라서 탈출 방법이나 스토리 전개, 플레이 시간이 완전히 달라진다. 플레이어가 파트너를 선택하는 것이 특징이다.



적을 쓰러뜨리면 경험치와 포인트를 얻을 수 있다.

등장인물 소개



하자마

그는 악마 소환 프로그램을 완벽하게 마스터하고 마계와 현재의 세계를 연결한다. 천재적인 두뇌의 소유자 타인과의 교류가 익 않아 고독한 존재

찰리

네오 펑크풍의 외모로 분위기를 잘 타는 성격이지만 자기 중심적으로 냉철한 성격을 가지고 있기도 하다

주인공(남) 주인공(여)

이번에는 주인공의 성별을 선택하는 것이 가능하다. 이 선택이 이야기를 좌우하는 것은 말할 필요도 없다. 한번의 선택이 게임 전체를 좌우한다

유미

화려하고 날카로운 외모 때문에 학급 친구들에게 따돌림을 받고 있다 이번에는 박애주의 성격을 발휘한다

레이코

성실한 우등생으로 부자집 아가씨 타입이다. 하자마를 이해하는 사람중 하나이다

명작에세이



뛰어난 시뮬·롤플레잉의 진수

전설의 오거 배틀



최근에 등장하는 많은 게임들은 그래픽과 사운드 등 게임의 본질적인 요소보다는 액세서리적인 외적 요소들에 더 많은 노력을 기울이고 있는 경향이 두드러진다. 그러한 요소들이 게임의 즐거움을 더욱 크게 해주는 것은 부인할 수 없는 사실이기도 하다. 그러나 과연 게임의 순수한 즐거움은 어디에서 오는 것인가를 생각할 때 그 외적인 요소들은 그다지 큰 역할을 하고 있지는 않다. 플레이어 자신이 게임에 몰입하여 수많은 이벤트들을 클리어 하면서 숨겨진 비밀을 밝혀내고 멋진 엔딩을 볼 때 비로소 게임의 진정한 즐거움과 상쾌함을 맛볼 수 있는 것이다.

이 글에서는 높은 난이도와 게임성으로 플레이어에게 순수한 즐거움을 가져다 주는 「오거 배틀」시리즈에 대하여 살펴보고자 한다.



높은 난이도를 자랑하는 게임

필자가 해봤던 게임중 가장 어려웠던 게임을 꼽으라면 무려 1년 반씩이나 걸려서 클리어한 「울티마4」를 들겠지만, 그 범위를 일본의 게임기용 게임으로 돌린다면 단연 지금 소개하고자 하는 「전설의 오거 배틀」이 될 것이다.

물론 게임을 끝까지 진행시켜 엔딩을 보는 것은 그다지 어렵지 않겠지만 여기서 말하는 클리어의 뜻은 단순히 게임을 끝마치는 것이 아니라 그 게임을 완벽히 이해하고 지배하는 것을 뜻한다. 쉽게 말해 그 게임에 등장하는 모든 이벤트를 클리어하며 모든 비밀을 알아내는 것은 물론 게임속에 배어 있는 게임 디자이너의 생각까지 이해할 수 있을 때 비로소 클리어라는 말을 쓸 수 있는 것이다.

그런 점에서 오거 배틀은 상상을 초월하는 어려움을 안겨준다. 게임진행에 따라 달라지는 엔딩, 수많은 숨겨진 아이템과 지역, 적절한 능력치 유지 등 이 게임을 완벽히 이해하는 것은 결코 쉬운 일이 아니다. 그러나 어려우면 어려울 수록 도전해볼 만한 가치가 있는 것이 아닐까?

최근 범람하는 수많은 RPG 게임들은 RPG게임의 본질을 망각하고 있지 않나 생각된다. RPG 게임의 본질은 결코 화려한 그래픽이나 사운드 그리고, 감동적인 연출에 있는 것은 아니다.



「오거 배틀」의 어려움

오거 배틀은 여러가지로 어려운 게임이다. 다른 시뮬레이션 게임이나 RPG 게임은 어느 정도의 시간과 노력을 투자하여 레벨을 올려놓으면 게임을 쉽게 풀어나갈 수 있지만, 이 게임에서는 너무 높은 레벨이 게임 진행에 오히려 장애로 작용되기도 한다. 자신보다 낮은 레벨의 적을 처치하면 레벨은 올라가지만 '카리스마'나 '얼라이먼트' 등의 능력치가 떨어지게 되고 이 능력치들은 게임 진행에 중요한 역할을 하므로 항상 아군은 적보다 낮은 레벨로 유지시켜 줘야 하는 데 그 어려움이 있다. 또 여러가지 아이템들이 지도 곳곳에 흩어져 있는데 아이템이 있는 곳의 표시가 전혀 없기 때문에 전부대를 활동하게 하여 곳곳을 찾아보지 않으면 안된다. 실제로 어떤 아이템을 찾는









여부는 어느 정도 행운에 달려 있다 해도 과언이 아니다.

또한 숨어 있는 것은 아이템 뿐만 아니라 매우 중요한 도시들도 숨어 있기 때문에 게임의 상당부분을 숨겨진 무언가를 찾는 데 소비하지 않으면 안된다. 그리고 바로 그 극치를 이루는 것이 바로 숨겨진 지도이다. 이 숨겨진 지도들은 오거 배틀 세계 곳곳에 숨겨진 아이템들이 전재된 어떤 조건을 만족해야만 찾을 수 있다. 지도와 더불어 찾기 힘든 요소로 동료 캐릭터들이 있는데 제대로 된 엔딩을 보기 위해서는 반드시 특정한 캐릭터를 동료로 얻어야 한다. 또한 어떤 캐릭터를 동료로 얻기 위해서는 각 지도들의 클리어 순서도 관련되어 있으므로 마음대로 게임을 진행시킬 수도 없는 상황이 벌어지게 된다. 따라서 이 게임은 다른 시뮬·롤플레잉과는 달리 한번 클리어한 곳은 언제라도 다시 갈 수 있게 되어 있고 클리어 전·후의 이벤트가 다르고 특정한 아이템의 소지여부에 따른 이벤트가 다르므로 플레이어는 그야말로 땀을 뻘뻘 흘리지 않으면 게임을 제대로 진행할 수 없다.

물론 이런 전제들을 무시하고 마음대로 게임을 진행시켜도 문제는 없다. 단지 좋지 않은 결말로 엔딩을 맞게 된다는 것 외에는…

10개 이상의 다양한 엔딩이 존재하는 이 게임에서 멋진 엔딩을 보기 위해서는 이런 사항들을 고려하지 않으면 안되는 것이다.

밀접한 캐릭터들의 상호관계

이 게임의 또 한가지 큰 특징이라면 위에서도 설명한 캐릭터들의 상호관계이다. 각 캐릭터들은 서로 밀접한 관계를 가지고 있으며 특정한 동료를 얻기 위해서는 여러가지 노력과 조건이 필요하다.

예를 들어 적군 '제테기네아'의 장군 '데보니아'를 얻기 위해서는 특정한 동료(노른)가 필요하고 특정한 지도(디아스포라)의 클리어를 미루지 않으면 안된다. 또 적의 마법사에게 혼란되고 있는 천공의 용기사들을 동료로 하기 위해서는 '팅클스타'라는 용자의 징표가 필요하게 된다. 이 팅클스타는 2번째 맵에서 구할 수 있는데 이 아이템에 대한 정보가 전혀 없기 때문에 찾는데 상당한 어려움을 겪는 아이템의 하나이다.

그리고 게임에 중요한 영향을 미치는 캐릭터중 한명이 바로 '트리스탄 왕자'이다. 트리스탄은 제테기네아에 의해 멸망한 왕국의 왕자로 그를 무시하면 주인공이 왕위에 오를 수도 있지만 끝이 좋지 않다. 그를 동료로 얻고 게임을 좋은 방향으로 이끌어간다면 좋은 방향의 엔딩을 볼 수 있게 된다. 일반적으로 이런 종류의 게임이 나라를 잃은 왕자를 주인공으로 하는 반면, 전혀 출생이 불분명한 반란군의 우두머리를 주인공으로 한 설정은 특이하다고 할 수 있다.









퀘스트사의 가능성

이 게임을 개발한 〈퀘스트(QUEST)사〉는 이전에는 무명이었다고 할 정도로 알려지지 않은 제작사였다. 이 오거 배틀로 일약 유명 게임메이커로 발돋움했는데, 그래픽·게임 구성 등 여러면에서 최고의 수준을 지닌 회사라 할 수 있다.

최근에는 「택틱스 오거」라는 오거 배틀의 후속작격인 게임을 제작중인데 역시 기대가 되는 게임이라 할 수 있다. 특이한 것은 「오거 배틀 사가」라는 연작의 에피소드에서 하나씩 뽑아 게임을 만든다는 점으로 마치 스타워즈를 연상케 하는 구성이다.

최근의 일본 게임들이 그래픽과 연출에만 치중한, 쉽고 단순한 게임으로 흘러가는 경향이 있는데 대표적인 예로 「화이널 환타지 VI」를 들 수 있다. 화이널 환타지 VI는 마치 한편의 영화같은 감동의 게임이지만 플레이 시간은 불과 30여 시간이면 충분하고 게임에서 막히는 부분은 거의 없을 정도이다.

그러나 게임은 TV나 영화가 아니다. 플레이어는 구경을 하기보다는 스스로 게임을 이끌어 나가기를 원한다. 그런 점에서 오우거 배틀은 어렵기는 하지만 게임의 본질에 좀더 가까운 게임이 아닌가 싶다.

```
470 IF ABS(WX(I)-X(K))<14 AND ABS(WY(I)-Y(
K))<14 THEN GOSUB 550
480 NEXT
490 WY(I)=WY(I)+2:NEXT
500 IF WY(I)>210 THEN BL(I)=2
510 CT=0:FOR F=0 TO 8
520 IF BL(F)=2 THEN CT=CT+1
530 NEXT:IF CT=9 THEN 620
540 NEXT:GOTO 270
550 PUT SPRITE K,(X(K),Y(K)),10,2
560 SC=SC+1:T(K)=20:RETURN
570 REM ●●●●●●●● WASSER SET (?)
580 IF BL(X) THEN RETURN
590 BL(X)=1:WX(X)=X*24+16:WY(X)=20
600 LOCATE X*3+1,0:PRINT "ｵｶ"+B$+"ｷｸ"
610 RETURN
620 REM ●●●●●●●● END OF GAME
630 LOCATE 8,5:PRINT "YOUR SCORE IS"
640 LOCATE 9,10:PRINT SC;" POINTS!"
650 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 9,15:PRINT
"GREAT HUNTER!"
660 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 660
670 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 130 ELSE 670
680 REM ●●●●●●●● CHARACTER
690 READ C$,D$:IF C$="END" THEN 730
700 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
710 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
720 NEXT:GOTO 690
730 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
740 S$="":FOR K=0 TO 1:READ D$
750 FOR I=0 TO 15
760 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)))
770 NEXT I,K:SPRITE$(C)=S$:GOTO 730
780 DATA ｱ,031C2040607C3F3F,ｲ,C0380402063E
FCFC
790 DATA ｳ,1F1F0F0F07070007,ｴ,F8F8F0F0E0E0
00E0
800 DATA ｵ,070007070F0F1F1F,ｶ,E000E0E0F0F0
F8F8
810 DATA ｷ,3F3F7C6040201C03,ｸ,FCFC3E060204
38C0,END,
820 DATA 0,000000050506 0E2D2B3B37171713080
7,8080D0D058B8B8DAEEEEF6F4F4E408F0
830 DATA 1,00082B3A2E2A2B3A2A22082A2200210
0,80889898E8A8A8FAA0A8FAA008AA2220
840 DATA 2,0406221C253D550A7B55120F1405000
0,0020308030D03C2CB0B8A00C96524400
850 DATA 5963,
```

게임 프로그래밍 (2)

이번호에는 지난번에 이어서 게임 프로그래머가 되기 위한 조건들과 게임 프로그램을 만들기 위해 준비해야 할 일들을 구체적으로 알아보겠다.

만약 게임 프로그래머가 되고 싶다, 혹은 게임 프로그램을 하나 만들어보겠다고 생각하더라도 무엇을 먼저 시작해야 하는지 상당히 어렵고 궁금할 것이다. 현실적으로 우리나라에는 현재 제대로 프로그래밍을 배울 (특히 게임 프로그래밍)곳도 마땅치 않고 제대로 가르쳐줄 수 있는 사람도 그리 많지 않은 편이다.

지난 몇년간 게임스쿨도 몇군데 생기는 등 서서히 관심이 높아지고는 있지만 배울 수 있는 곳은 한정되어 있고, 배우고 싶어하는 많은 사람들은 여전히 그 기회를 갖지 못하고 스스로 공부하는 방법을 선택하고 있다. 이 글은 배우고 싶지만, 구체적이고 체계적인 방법을 모르는 독자들에게 약간의 도움이라도 되었으면 한다.

1. 게임제작의 분야
2. 게임제작개론(1)
3. 게임제작개론(2)
4. 게임디자인(1)
5. 게임디자인(2)
6. 게임디자인(3)
7. 게임프로그래밍(1)
8. 게임프로그래밍(2)
9. 게임프로그래밍(3)
10. 게임프로그래밍(4)
11. 게임프로그래밍(5)
12. 그래픽디자인(1)
13. 그래픽디자인(2)
14. 그래픽디자인(3)
15. 게임음악



프로그래머의 조건

사실 누구나 게임 프로그래밍을 할 수 있지만 다음에 언급할 내용들은 게임 프로그래머가 되기 위해 갖추어야 할 기본 소양(?)이라 할 수 있다.

첫째, 컴퓨터와 친숙해야 한다. 당연한 말이지만 프로그래머를 꿈꾼다면 당연히 컴퓨터와 친구가 되어야 할 것이다. 특히 프로그래밍이라는 특수한 작업의 특성상 며칠밤을 계속 새우며 연구를 해야 할 경우도 생기고 어떤 경우에는 컴퓨터가 답답하고 짜증나게 느껴질 경우도 많다. 그러나 이런 경우에도 컴퓨터를 잘 이해하고 꾸준히 노력해서 성취하는 사람이 프로그래머로 성공하기 마련인것이다. 컴퓨터의 특성을 잘 이해하고 자기 몸처럼 잘 관리해야 하는 것이다.

둘째, 논리적인 사고를 가져야 한다. 다른 프로그래밍 분야와 마찬가지로 게임 프로그래밍 역시 상당히 논리적인 사고력을 필요로 한다. 항상 사물을 논리적으로 정확하게 분석하는 능력을 기르는 것이 좋다.

그동안 프로그래밍도 전산학이라는 하나의 학문으로 발전해 나가면서 여러가지 최적화된 알고리즘(연산)이 많이 만들어지고 연구되어 왔지만, 아직까지는 결국 프로그램의 완성도를 좌우하는 것은 프로그래머의 능력에 달려 있는 것으로 여겨지고 있다. 프로그래머의 개인적인 논리 구사력이 결국 좋은 프로그램과 나쁜 프로그램을 구분짓는 가장 중요한 척도가 되는 것이다.

세째, 끈기가 있어야 한다. 프로그래밍을 하다보면 자기의 뜻대로 되지않을 경우, 대개 버그가 나는 경우와 자신의 실력이 한계임을 느낄 때, 프로그래머는 가장 심각한 상황에 빠진다. 버그는 경우에 따라서 며칠 혹은 몇달 동안 고민해야 할 경우까지 생긴다. 버그는 '버그 없는 프로그램은 존재하지 않는다'는 말이 있듯이 보이는 곳, 보이지 않는 곳에서 수시로 발생한다. 프로그래밍중 가장 어려운 작업이 디버깅(버그를 없애는 작업)이라고 할 만큼 힘들고 시간이 많이 걸리게 되는데,

프로그래밍을 할 때 버그가 나지 않도록 주의하는 것도 물론 중요하다. 그러나 초보자라면 버그라는 것을 당연히 여기고 버그잡는 요령을 차근차근 키워나가는 것도 실력을 키우는 하나의 방법이다.



마지막으로 게임을 좋아하고 잘 알아야 한다. 전편에서도 말했지만 게임을 만드는 사람이라면 당연히! 게임을 좋아해야 한다. 단지 돈을 벌어 억만장자가 되겠다는 꿈같은 것을 가지고 있다면 당장 게임 만드는 것을 포기하기 바란다. 차라리 다른 프로그램을 만드는 것이 더 이익이 될 것이다.

게임을 좋아해야만 게임을 만들 수 있는 자격이 있다. 프로그래머도 마찬가지로 게임을 많이 해보고, 게임에 대한 폭넓은 이해를 가져야만 작업을 한층 쉽게 진행시킬 수 있다.

준비해야할 일

게임 프로그램을 만들려면 일단 위에서 말한 사항들, 특히 컴퓨터와 하루 종일 붙어있을 만큼 친숙함을 기르는 것과 게임을 많이 해보고 나름대로 분석해야 한다는 것을 강조하고 싶다. 개인적으로는 재미없고 수준낮은 게임이 나온다는 것은 바로 게임에 대해 명확하게 이해하지 못하고 있음을 보여주는 것이라 생각한다.

기종과 언어선택

프로그램을 하려면 일차적으로 자신이 만들고자 하는 게임에 적합한 기종과 언어선택이 이루어져야 한다. 게임을 만들 수 있는 것은 어떤 컴퓨터라도 가능하지만, 지금 시작하려는 사람은 가장 널리 보급된 PC인 IBM-PC호환기종이 알맞다고 생각한다.

그 다음으로 프로그래밍 언어를 선정해야 하는데, 어셈블러·C(++)·파스칼 베이직 등 다수의 언어가 현재 개발되어 있지만 PC상에서 가장 쓰기 쉽고 발전 가능성이 높은 언어는 역시 C라고 생각한다. (현재 PC 포맷에서 돌아가는 대부분의 프로그램, 특히 게임 프로그램은 C를 주로 쓰고 어셈블러를 병행하는 방법이 사용된다. 특수한 경우 어셈블러로만 이루어진 프로그램도 존재한다)

앞으로의 내용도 주로 C를 이용한 프로그래밍 방법이 많이 거론될 것이다. 일단 언어가 선정되었으면 언어에 대한 공부를 충실히 하기를 바란다. 주위의 프로그램 기초가 빈약한 상태에서 직접 프로그래밍 작업을 하다가 낭패에 빠진 경우를 많이 보았기 때문에 언어공부에 충실을 기하라고 부탁하고 싶다.

만약 C를 선택했다면 컴파일러를 선택해야 하는데, C컴파일러로 가장 보편적인 것은 역시 마이크로 소프트(Microsoft)사의 MS-C(가장 최근버전은 7.0이고 Visual C++라는 Windows용의 버전이 1.5까지 나와있다)와 볼렌드 인터내셔널(Borland International)사의 Borland C++(최근 버전은 4.0이나 도스통합환경이 없다. 3.1 버전을 권장한다)이다. 그밖에 Watcom-C라든가 Symantec C 등 수없이 많은 컴파일러들이 있지만 초보자에게는 권장할 만한 것은 아니다. 필자 개인적으로 추천하는 컴파일러는 볼랜드 C++이다. 처음 시작하는 사람들에게 간편한 통합환경을 제시해 주고 어느정도 수준이 되는 사람이라도 크게 한계를 느끼지 않을 정도로 탄탄한 환경을 갖추고 있다는 점이 매력적이라 생각된다. 이것의 전 버전인 터보C가 많이 사용되고는 있지만 정말 프로그래밍을 하고 싶다면 볼랜드C++를 구하는 것이 좋을 것이라고 생각된다. (물론 위에서 거론한 컴파일러들은 모두 상용이며 가격도 비싸다. 공개용 컴파일러도 물론 존재한다. 공개통신망에서 구할수 있을 것이다.) 참고로 어셈블러는 역시 Microsoft사의 매크로 어셈블러(Macro Assembler-최신버전은 6.1), Borland International사의 터보 어셈블러(Turbo Assembler-최신버전은 4.0)가 많이 사용되고 있다.



PC 특성을 파악

자신이 선택한 언어에 어느정도 자신감이 붙었다면 직접 프로그래밍에 들어가도 되지만, 그전에 프로그래밍을 할 PC의 하드웨어적인 특성에 대한 공부가 필요하다.

메모리 관리라든가 비디오 카드, 사운드 카드, 그 밖의 I/O제어 등 공부해야할 것은 엄청나게 존재한다. 공부를 하면서 각각의 파트를 제어할 수 있는 Low-Level(저수준)의 라이브러리(여러 개의 함수들이 모여 있는 파일)를 구축하는 것이 도움이 될 것이다. 예를 들어 비디오 카드에 대한 것이라면, 비디오 모드 전환, 점찍기, 선긋기, 이미지 출력 등이 될 것이다.



가장 조심해야 할 것은 한가지만 성공했다고 자만심을 갖는 것이다. 게임은 컴퓨터의 종합예술이라고 할 만큼 컴퓨터가 가진 기능을 전부 활용한다. 한가지 기능의 구현만으로 되는 것이 아니므로 계획을 세워 하나씩 해나가는 것이 중요하다.

툴의 제작

앞에서 말한 것들을 어느 정도 익혔다면 게임을 만들 수 있는 준비가 되었다고 볼 수 있다. 그러나 한가지가 더 알아야 할 것이 있는데, 그것은 툴 제작이다. 툴의 중요성과 종류에 관해서는 게임제작개론편에서 상세하게 설명했고 여기서 한가지만 덧붙이자면 사용자의 편의를 최대한으로 신경써야 한다는 것이다. USER-INTERFACE라는 것은 결코 무시할 수 있는, 간단한 것이 아니다. 불편한 툴은 만들지 않는 것만 못하다. 또 한 가지, 툴은 특히 기능상의 UP GRADE가 편리하도록 프로그램을 하는 것이 좋다. 모든 프로그램이 마찬가지이지만.

툴이 완성됨으로써 준비는 모두 마쳤다. 다음호부터는 본격적인 게임 프로 그래밍에 관해 공부해 보기로 하겠다.

게임용어가이드

무한 루프

컴퓨터 프로그램의 같은 부분이 영구히 반복되는 것을 말한다. 게임상에서는 같은 동작을 계속해서 반복한다든지, 화면이 정지하게 된다.

게임의 엔딩 장면처럼 프로그램상에서 고의로 무한 루프를 작성하는 경우와 제작상의 실수로 발생하는 경우가 있지만, 어느쪽도 반복되는 동작에서 탈출하기란 불가능하다.

"에구구… 무한 루프에 빠지다니… 리세트 스위치를 누르는 수밖에…"

무기

상대를 공격하기 위한 도구. 비디오 게임에서는 주먹에서부터 칼, 미사일, 레이저 빔을 비롯하여 그 수를 헤아릴 수 없을 만큼 다채로운 무기가 등장한다.

"으으으… 돈이 없어서 무기를 못사다니… 할 수 없지! 방귀와 트림을 이용해서 싸우는 수밖에…"

— 송백정 왈 —

방어구

케릭터의 몸을 보호하기 위한 갑옷, 방패 등의 아이템. 주로 롤플레잉 게임에 등장하며, 아이템 상점에서 구입할 수 있다.



매직 포인트(magic point)



화면 하단에 MP 게이지가 보인다

주로 롤플레잉 게임에서 케릭터의 마력을 나타내는 수치로 사용된다. 마법의 종류에 따라 필요한 매직 포인트는 각기 다르며, 강력한 마법일 수록 매직 포인트가 많이 소비된다. 약자로 MP라고도 한다.

메달 게임(medal game)

동전 모양의 메달을 사용해서 플레이하는 게임. 슬로트 머신 등이 이에 해당한다.



메탈게임을 응용한 SFC용 게임

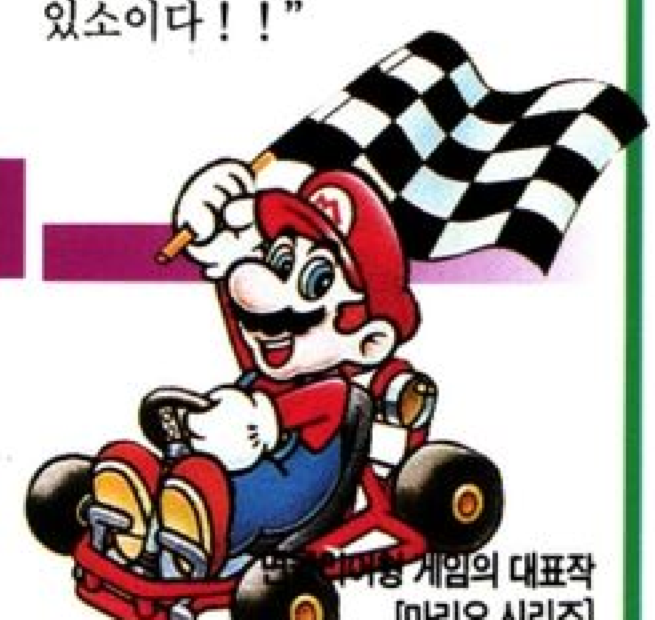
무적

게임에 등장하는 케릭터에 어떠한 공격을 해도 죽지않는 상태 또는, 어떠한 데미지도 입지 않는 현상을 말한다.

"으흐흐~ 나는 이제 무적 모드이닷! 클리어는 내 손안에 있소이다!!"

면 클리어

여러개의 면(스테이지)으로 구분된 게임에서 각 면을 클리어하는 것을 말한다. "슈퍼마리오는 전형적인 면 클리어형 액션 게임이다"



면 클리어형 게임의 대표작 [마리오 시리즈]

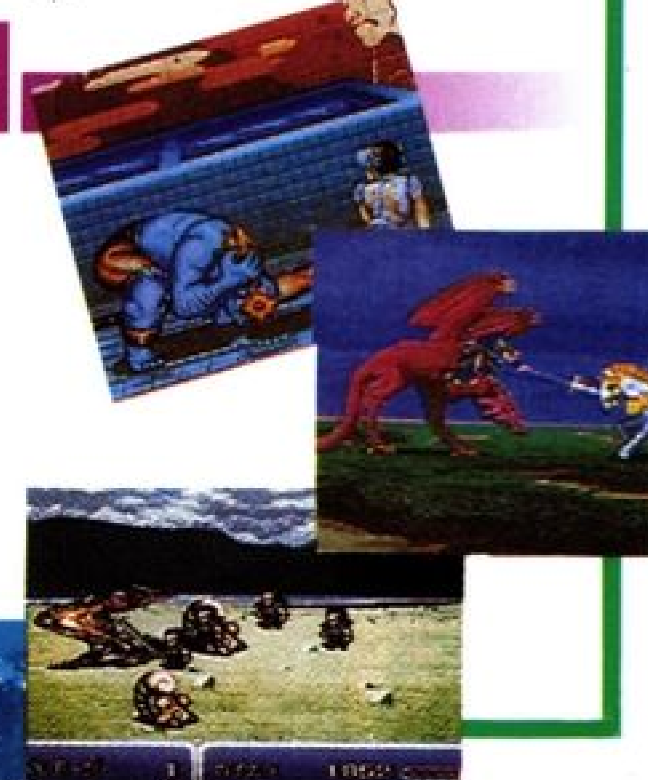
배리어(barrier)



슈팅 게임이나 액션 게임에서 자신을 보호하는 힘을 가진 광선막. 일정 시간동안 자기(自機)가 무적이 되는 것과 일정 회수 자기(自機)가 데미지를 입지 않는 것 등의 두가지 형태가 있다.

비디오 게임(video game)

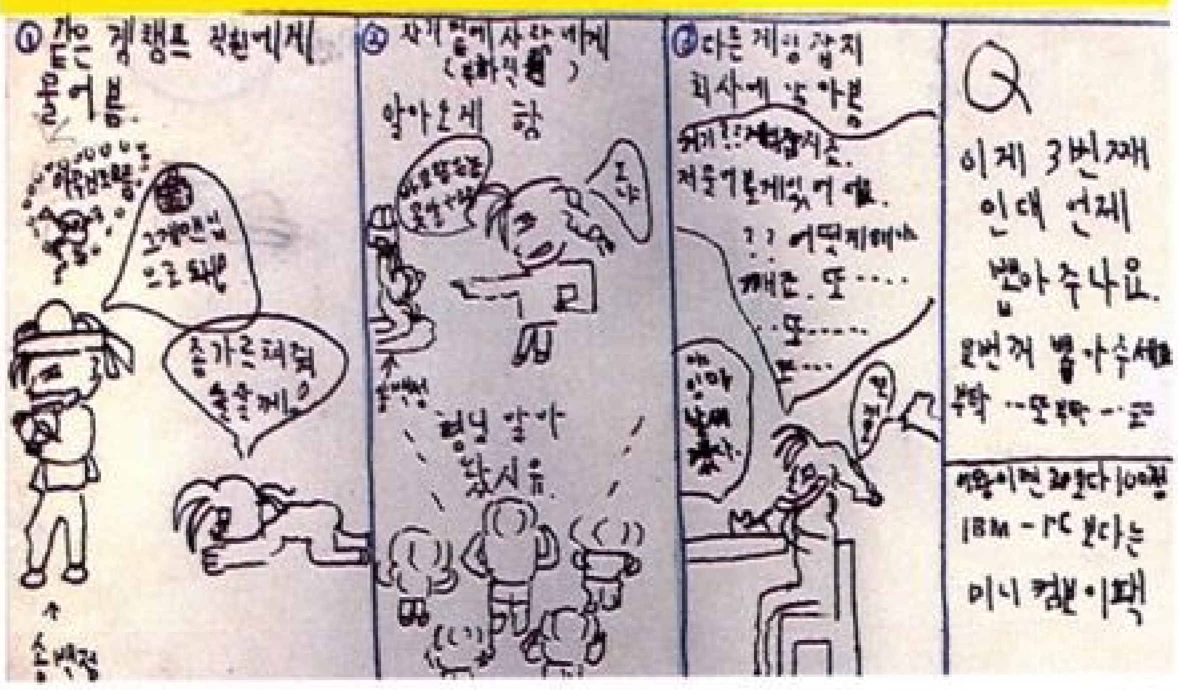
브라운관이나 액정 디스플레이 등으로 영상을 창출하는 게임 시스템을 총칭하는 말. 아케이트 게임기나 가정용 텔레비전 게임기 등이 이에 해당한다. 일본에서는 텔레비전 게임으로 불리기도 한다.





겜훈장

겜훈장! 어찌 그많은 문제에 답을 할까?



풀리지 않는 모든 문제, 계속해서 일반상식까지 확장하겠습니다. 왜냐구요? 겜훈장이 대백과사전이 녹슬기 싫어하거든요. 각종 게임, 아케이드, IBM-PC용 게임 등 풀리지 않는 문제는 이제 당신만의 고민이 아닙니다. 수준높은 각종 문제 부탁드립니다.

겜훈장 스토리상/IBM-PC게임 디스켓
박정연/[redacted]

Q1

안녕하세요? 저는 SFC의 늦동이 유저입니다. 다름이 아니라 「성검전설2」의 방어구 구입 장소를 알고 싶습니다. 백방으로 찾아 보았는데 프로텍터와 정령의 반지 등을 구입하는 장소가 나와 있지 않습니다. 어디서 판매하는지 가르쳐 주세요.
어혜영/[redacted]

A1

지도에서 황금섬(島)과 비슷한 작은 섬이 하나 있는데, 이섬에서 구하기 힘든 장비나 무기구들을 팔고 있으니 가보시기 바랍니다. 단 이곳에 가려면 마나의 숲이란 곳을 클리어해야 합니다.



라이온킹상/챔프점수 30점
조원남/[redacted]

Q2

살인적이 날씨속에 고생이 많으십니다. 슈퍼미니컴보이와 UFO라는 기계가 어디에 사용하는 것인지 가르쳐 주세요.
김진수/[redacted]

A2

겜훈장 엉덩이에 땀띠가 살인적임. 슈퍼미니컴보이는 미니컴보이용 게임을 슈퍼컴보이에서도 게임을 할 수 있게 만들어주는 주변기기입니다. 또한 최근에 발매된 게임은 컬러로 즐길 수 있다고 합니다. 또 UFO는 IBM-PC용 게임으로 UFO를 잡기 위한 방위군의 활약을 담은 게임입니다. 참! 하드웨어라고 하셨죠. 그것은 불법 유통 하드웨어로 슈퍼컴보이의 팩들을 디스켓으로 옮겨 게임을 할 수 있는 하드웨어인데, 그다지 많이 사용하지는 않습니다.

Q3

안녕하세요. 겜훈장님! 저는 IBM-PC용 「프린세스 메이커」를 즐기는 독자입니다. 항상 돈이 없어서 적자에 허덕이고 있는데 좋은 방법이 없을까요? 또한 이스2 스페셜의 발매일과 가격을 가르쳐 주세요.
김범주/[redacted]

A3

IBM-PC의 경우에는 프로그램의 조작이 가능하다는 면에서 게임을 쉽게 클리어할 수 있다는 장점이 있죠. 가장 많이 사용하는 방법은 PC-TOOLS라는 프로그램에서 돈의 수치를 나타내는 곳의 섹터를 조작하면 됩니다. 또한 커맨드 등도 조작할 수 있다고 하니 참조하세요. 참고로 이스2 스페셜은 정품으로 출시가 되었으며, 가격은 39,000원입니다.



신입생상/챔프점수 30점
최동훈/[redacted]

Q4

안녕하세요. 그동안 팔 부상으로 겜훈장 코너에 참가하지 못했습니다. 현재 RPG의 명작인 「DQ5」편의 공략본과 게임을 구입해 즐기고 있습니다. 그러나 알카파에 도착했는데, 왕을 만나 얘기해 보면 귀신을 쫓아달라고 합니다. 그 다음은 어떻게 해야하나요?
김선봉/[redacted]

A4

알카파 마을에 사는 비앙카와 함께 북쪽 성에 가게 됩니다. 성주는 성에 있는 귀신의 영혼들을 쫓아 달라고하는데, 우선 지하로 내려가 횃불을 찾아 귀신 집단을 물리쳐야합니다. 그후 다시 주인 무덤으로 가면 고맙다는 인사와 함께 작은 루즈를 받을 수 있습니다.

Q5

겜훈장님. 안녕하시옵니까? 저는 PC엔진 듀오를 갖고 있는 독자입니다. 현재 「샤크1, 2」를 하고 있는데, 마법의 사용법을 모르겠습니다. 또한 보스처럼 보이는 두 녀석을 물리쳤습니다. 그 이후 게임 진행이 전혀 되지 않고 있습니다. 어떻게 해야 하나요?
이상준/[redacted]

A5

마법 사용법은 기본적으로 다른 RPG와 동일합니다. 우선 돈을 많이 모아서 마법 가게에서 팔고 있는 마법을 구매해야 합니다. 또한 두녀석은 보스 '킹'과 '레이'가 아닐까 생각됩니다. 그들을 물리친 후 다음 마을에 가면 코디가 병에 걸리는 스토리가 진행됩니다. 아마도 '유명초'라는 명약을 구해주면 병이 낳을 것입니다.



미니컴보이상/챔프점수 30점
김정민/[redacted]

Q6

안녕하세요. 겜훈장님 저는 「피와 기티」를 즐기는 유저인데요. 피와 기티의 2인용 플레이를 즐기고 있었습니다. 첫번째 스테이지 보스를 물리치고 두번째 스테이지로 넘어가려는 순간에 꼭 「DATA. DAT NOT FOUND」란 메시지가 나오고 게임이 중단됩니다. 무슨 이유일까요?
김영현/[redacted]

A6

앗! 우리동네랑 비슷하네요. 우선 DATA. DAT라는 화일이 존재한다면 인스톨 과정에서 PATH지정이 잘못 되었거나 DATA. DAT라는 화일이 망가진 것이라 생각됩니다. 다시한번 인스톨 해보세요. 그래도 안되면 정품 게임 뒤에 연락처(SKC 소프트랜드)로 문의하세요. A/S는 확실하거든요.

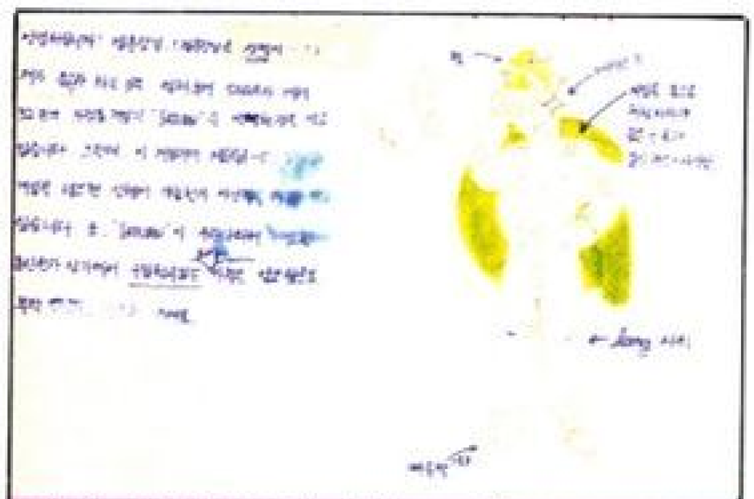
Q7

안녕하세요 ? 겜훈장님, 네오지오CD가 발매되면 일반 CD의 음악도 들을 수 있나요. 또한 현재 나와있는 PC 호환 기종의 CD도 동작된다는 소문이 있는데 가능할 까요 ?

○○○/[redacted]

A7

일단 네오지오용 CD는 올해 후반에 국내에 판매될 예정이라고 합니다. 또한 게임뿐만 아니라 일반 음악도 감상할 수 있는 기능이 있습니다. 하지만 PC엔진 계열과 호환된다는 정보는 금시초문인데, 아마 틀린 정보가 아닐까 생각됩니다. 일단은 전혀 호환의 가능성이 없습니다.



머셜롱다리상/챔프점수 30점
한준희/[redacted]

Q8

안녕하시렵니까 ? 더운날 별고 없으신지요 ? 「FF6」 2부에서 카이엔을 동료로 얻는 곳에 상자가 있었는데, 상자가 열리지 않아 고민입니다. 그런데 어떨결에 조사해 보니 빈상자라는 것을 알게 되었습니다. 어찌된 일입니까 ?

김재규/[redacted]

A8

이 상자는 아무 의미가 없는 것은 아니고 8용신 중의 한명을 부활시키는 스위치입니다. 그러므로 이 스위치의 의미는 보물의 가치보다 부활의 의미를 두고 있기 때문에 그렇게 아깝게 생각하지 마세요.



신선상/챔프점수 30점
조원일/[redacted]





설사똥상/챔프점수 30점
김달수/[redacted]

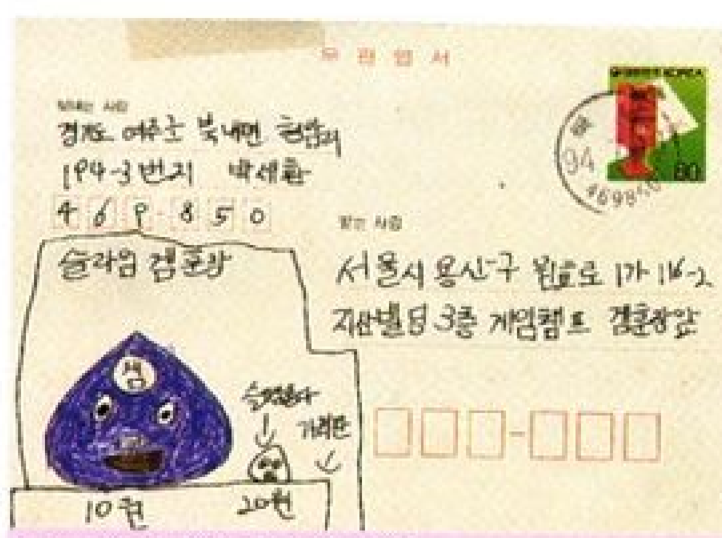
Q9

저는 요즘 잠까지 못자게 만드는 한가지 고민이 생겼습니다. 저는 슈퍼컴보이를 가지고 있는 독자인데, SFC용 CD가 발매된다는 말을 들은 적이 있습니다. 언제쯤 나오는지 32비트로 파워 업시킬 수 있는 업그레이드 시스템도 함께 탑재되었는지 속시원히 얘기좀 해주세요.

조강욱/[redacted]

A9

슈퍼컴보이의 CD는 나오지 않고 대신 내년 1－2월에 32카트리지 게임기가 나오고 12월에는 64게임기로 두 차례가 나옵니다. 그러니까 너무 실망하지말고 앞으로 나올 게임기에 대해서 기대하는 것이 진정한 게임매니어가 아닐까요 ?



슬라임상/챔프점수 30점
박세환/[redacted]



극성팬/챔프점수 30점
조영훈/[redacted]



열변상/챔프점수 30점
김민규/[redacted]

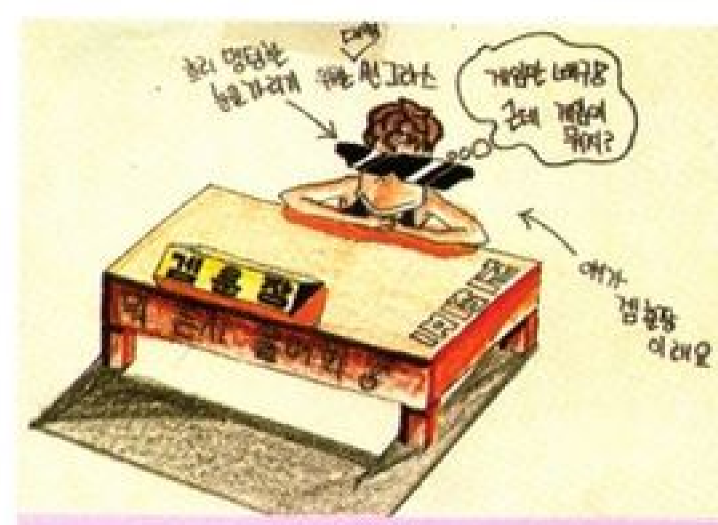
Q10

안녕하세요. 겜훈장님. 가칭「FX」와 PC엔진 CD와는 호환이 가능한가요. 그리고 우리나라에 수입되면 값은 얼마정도가 될 것같습니까 ?

복광수/[redacted]

A10

현재까지의 발표에 의하면 FX는 피씨엔진과 호환성이 전혀 없습니다. 그리고 국내에 들어 오는 가격들은 정확히 알 수가 없네요.



썬그라스맨상/챔프점수 30점
고두원/[redacted]



빡빡맨/IBM－PC게임 디스켓
나채정/[redacted]

안녕하세요. 저는 다수의 게임기와 PC를 보유하고 있는 게임광인데요. 7월 16일날 IBM-PC용 「천사의 제국」을 힘들게 구했습니다. 그런데 문제는 암호표를 분실해 버렸다는 겁니다. 어쩌면 좋아요.

김재규/[redacted]

천사의 제국 암호표를 구하기는 참으로 힘듭니다. 제가 살 수도 없고…… 정품 게임을 구입하셨다면 판매처 혹은 발매원을 찾아가서 사정을 말씀하시고 암호표를 받는 것이 좋을 듯싶습니다.



왕달심상/챔프점수 30점
이정진/[redacted]

저는 이번에 게임을 처음 시작한 게이머입니다. PC엔진 듀오에 흥미가 있어 구입할 예정입니다. 그러나 소프트웨어 발매의 미래가 불확실해서 구입을 망설이고 있는데, 32비트 게임기와 관련시켜 조언을 부탁드립니다.

진현규/[redacted]

올해 게임업계는 변화의 길목에 서 있다고해도 과언이 아닙니다. 그것은 바로 11월의 새턴과 플레이 스테이션이 나오기 때문입니다. 그렇기 때문에 추세에 맞추어 따라가는 것이 가장 혜택을 많이 볼 수 있습니다. 주체성 없이 계속 이것저것 한다면 게임기 구입에 들어가는 돈도 만만치 않을 것입니다. 그러므로 조금 기다렸다가 구입하는 것이 좋을 듯싶습니 다.

저는 「성검전설2」를 즐기는 독자입니다. 바람의 북을 얻은 후 마운틴 산 정상에서 이야기를 나눕니다. 어둠의 신전을 어렵게 클리어하게 되면 어둠의 정령을 얻게 됩니다. 다시 이야기를 나누고 황금섬으로 갔는데 빛의 신전으로 들어갈 수 없습니다. 왜 그럴까요?

정충섭/[redacted]

이 부분의 이벤트가 성검전설 사상 최대의 의문점이었습니다. 그러나 제가 다시 한번 알려드립니다. 우선 예전에 6.4.3.이라는 암호의 사우스타운을 기억하시지요. 그곳에 가서 할머니와 대화를 하면 빛의 신전으로 들어갈 수 있는 열쇠를 얻을 수 있습니다.

IBM-PC용 게임 「어스토니시아 스토리」에서 리더의 성향을 바꾸는 방법을 모르겠습니다. 어떻게 하는지 가르쳐 주십시요. 그리고 퍼블로닌 던전에서 3번째 오닉스를 찾을 수가 없습니다.

임원배/[redacted]

저도 조금밖에 못해봐서 소프트라이 잘 아는 누님에게 문의해 보았습니다. 리더의 성향은 전투를 진행하면 자동으로 바뀌는 것입니다. 그러므로 조종이 불가능합니다. 또한 3번째 오닉스는 퍼블로닌 던전에 없습니다. 조금더 진행하다보면 미로 형으로 구성된 숲에 있다고 하는데… 눈을 크게 뜨고 찾아보시기 바랍니다.

PC엔진 유저입니다. 잡지에서 우연히 PC-98과 PC을 비교하는 기사를 봤습니다. 해상도 차이가 엄청나더군요. PC엔진의 해상도를 높이는 방법은 없습니까? 그리고 PC-98에 관한 자세한 설명을 부탁드립니다. (가격도요)

윤중호/[redacted]

현실적으로 PC엔진의 해상도를 높이는 방법은 없습니다. 별도의 부스터를 제작하면 가능할 수도 있지만 그럴 가능성은 희박하지요. 또 PC-98 시리즈는 일본에서 가장 많이 사용하는 컴퓨터중 하나로 아주 다양한 모델들이 있지만 국내에서는 사용하는 유저들이 거의 없습니다. 게임기용 게임을 개발하는 제작사에는 한, 두대씩 있는 것으로 알고 있습니다.



요리 시뮬레이션상/챔프점수 30점
김선철/[redacted]



더러운 필살기상/챔프점수 30점
전재훈/[redacted]

* 게임이 잘 풀리지 않아 밤잠을 설치시는 분, 소화가 않되시는 분, 더이상 참을 수 없어 최근에 살이 왕창 빠지신분, 모아 모아! 여러분의 고민을 최대한 풀어 드리겠습니다.

전화번호
714-7187(슈퍼컴보이등),
707-1448(삼성 수퍼 알라딘보이 전용 문의)

*** 겜훈장의 멋진 모습을 엽서에 그려 보내주세요. 겜훈장은 여러분의 신선하고 멋진 아이디어가 담겨져 있는 그림을 원해요. 모방은 싫어요. 재미있게 그려주신 2분에게는 IBM-PC용 게임 디스켓을 드리며, 책에 소개된 독자들에게는 소정의 챔프점수를 드립니다.**

애니비전
명작스테이션

아르스란 전기(戰記) 전편

글:박병호〈만화 칼럼리스트 〉「애니세데 거지」



아트로바테네의 패전

안개가 자욱히 낀 아트로바테네 평원. 일진의 군사가 진을 친 가운데 백마를 탄 소년이 주위를 둘러보고 있었다.

"좋지 않은 일이 생길 것 같군……"

그의 말을 한 사람의 노장군이 받았다.

"왕태자 전하는 이 늙은이보다도 걱정이 많으시군요."

파르스의 왕태자 아르스란은 그래도 걱정스런 얼굴을 숨기지 못했다. 국경을 넘어 침공해온 루시타니아군을 토벌하는 이번 전투가 그의 첫 출전인 탓도 있을 것이고 그의 나이가 이제 겨우 14세이기 때문일 수도 있다. 그러나 아르스란의 말대로 자욱히 낀 안개는 뭔가 이상했다.

대장군 바프리즈는 왕의 막사로 돌아와 왕태자의 우려를 전했다. 그리고 국왕 곁에 시립하고 있던 마르즈반(萬騎長) 다륜 역시 그에 동의했다. 파르스 기병대의 전력을 잘 알고 있는 루시타니아군이 탁 트인 평원에 진을 치고 있는 것은 뭔가 계략이 있다는 것이다. 그

를 비웃는 마르즈반 카란에 맞서 여전히 신중론을 펴는 다륜에게 과격한 국왕 안드라고라스 3세는 격노한다. 바프리즈는 조카인 다륜을 비호하려 애썼지만 국왕의 분노 앞에서는 무력했고, 결국 다륜은 마르즈반의 직책을 박탈당하고 만다.



아르스란은 짙은 안개를 걱정한다



다륜은 카란과 대립한다

한편 아르스란이 있던 선발대는 루시타니아군과 접촉하여 이미 전투에 들어가 있었다. 이 보고를 받은 파르스군 본진은 출격에 나선다. 출진에 앞서 바프리즈는 조카를 불러 당부한다. 너는 마르즈반의 지위는 빼앗겼으되 전사의 칭호까지 박탈당한 것은 아니다. 그러니 전장에 나가 왕태자 전하를 모시라고. 아르스란이 국왕이 되었을 때야 말로 파르스는 번영할 것이라는 말을 남기고 대장군은 부대를 이끌고 진격했다.

그러나 돌격하는 파르스군의 앞에는 장애가 있었다. 무언가가 바닥에 질펀하게 깔려 있어서 말 발굽을 미끄러뜨리고 진격을 방해했던 것이다. 안개로 인해 그러한 사정을 알지 못했던 파르스군은 진군이 정체되고 나서야 깨달았다. 지면에는 기름이 가득히 깔려 있음을. 그러나 이미 때는 늦어 주위에는 손에 횃불과 불화살을 든 루시타니아군으로 가득했고 이윽고 파르스군은 불길에 휩싸였다. 혼란에 빠진 파르스군은 루시타니아군 앞에 철저하게 분쇄당했다. 아비규환 속에 왕태자를 찾던 다륜은 놀라운 모습을 보았다. 파르스군을 도살하는 루시타니아 병사들을 지휘하고 있는 것은 다름아닌 카란이 아닌가! 엄청난 배신앞에 분노한 다륜은 애마 샤브랑(검은 그림자)를 몰아 창을 잡고 단신으로 카란을 향해 달렸다.

"나라를 팔았는가! 카란!"

외치는 다륜과 검을 섞으며 카란이 말한다. 나라를 위해 안드라고라스를 왕좌에서 몰아내고자 한 일이라고. 그 말을 듣고 다륜은 깨달았다. 카란이 자신과 국왕을 이간질하여 병마 지휘권을 빼앗기도록 했음을. 다륜과 같은 용맹한 장수가 1만기나 되는 기병을 쥐고 있으면 곤란했던 것이다. 다륜은 분노를 더하여 검을 휘두르지만 그들이 싸우는 주위로 루시타니아 병사들이 모여들었다. 불리함을 깨달은 다륜은 카란에의 복수를 맹세하며 말을 돌렸다.

한편 아르스란 역시 고전하고 있었다. 선발대에 있었으므로 불지옥속에 갇히는 신세는 면했지만 그 대신 팔방이 적병이다. 그가 쓰고 있는 황금투구는 절호의 표적이 되어 적을 불러들였다. 기마민족인 파르스인이라 나이는 어려도 기마술에는 익숙했지만 그것만으로는 역부족이었다. 말을 잃고 검마저 놓친 그의 눈앞에 적의 검이 닥쳐오고 아르스란은 죽음을 각오했다. 그때 한줄기 검은 바람이 스쳐가고는 적병이 쓰러졌다.

"다륜!"

아르스란을 구해낸 것은 샤브랑을 몰고 달려온 다륜이었다. 하지만 위기의 순간에서 벗어났어도 위험은 변함이 없었다. 파르스군에게 남겨진 것은 패주할 운명뿐이었던 것이다. 그들이 돌아갈 장소는 이미 없었고 수도 엑바타나까지는 몇겹이나 되는 전장이 놓여 있었다. 다륜은 일단 이곳을 벗어나기로 하고 아르스란과 함께 말을 달렸다.

그때 패배를 모른다던 국왕 안드라고라스 3세도 대장군 바프리즈와 함께 전장을 탈출하고자 하고 있었다. 그러나 그들의 앞을 은색가면을 쓴 기사가 막아섰다.

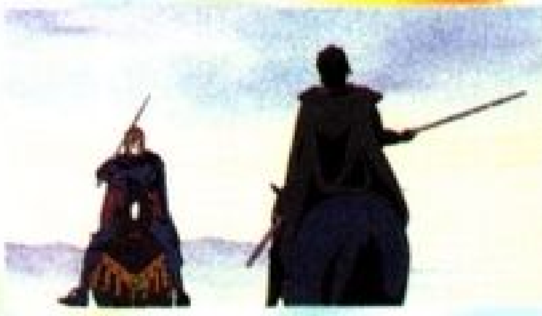
"안드라고라스. 국왕 된자가 병사들을 버리고 도망치느냐!"

왕을 지키고자 검을 뽑아 맞서는 대장군 바프리즈. 그러나 역전의 노장은 단 두합만에 허무하게 쓰러져 버렸다. 그리고 루시타니아군의 창이 안드라고라스를 에워쌌다.

국왕이 사로잡힌 이 시점에서 아트로바테네 전투는 완벽히 파르스의 패배로 끝났다.



바프리즈는 다륜을 위로하고 왕태자를 부탁한다



카란과 맞서는 다륜



검을 들어 싸우는 아르스란



아르스란을 구해낸 다륜은 왕태자 앞에 예를 올렸다

현자 나르서스

전장을 간신히 탈출한 아르스란과 다륜은 바슈르산으로 향하고 있었다. 그곳에는 3년전까지 왕궁에서 일하던 다륜의 친구가 은거하여 살고 있다고 한다. 다륜은 그 친구를 만나 도움을 청하고자 하는 것이다. 그러나 어렵게 찾아간 친구. 나르서스는 그의 부탁을 딱 잘라 거절한다. 다륜은 그의 지혜를 왕태자를 위해 써줄 것을 부탁했으나 그는 산속에서 그림이나 그리며 살고 싶다는 것이다.

다음날 아침, 카란이 보낸 추적대가 나르서스의 집에 난입한다. 왕태자와 다륜은

지붕위에 숨어 추적자를 피했으나 다륜은 자신의 숙부 바프리즈 대장군이 사망했다는 비보와 배신자 카란이 대장군이 되었다는 이야기를 듣게 되었다.

추적대가 물러간 후 밑으로 내려오는 다륜에게 나르서스가 물었다.

"이거봐 다륜...어제 묻는걸 잊었는데. 여기까지 어떤 길을 통해서 왔나? 설마 카란의 눈에 일부러 띄여가며 온건 아니겠지?"

"글쎄......워낙 급하게 오다보니...."

"역시 그렇군. 이 악당 같으니! 처음부터 날 끌어들일 참이었구나"

화내는 나르서스에게 다륜은 힘을 빌려줄 것을 다시 한번 부탁하지만 돌아오는 답은 여전히 거절이었다. 옆에서 그들의 말싸움을 듣고 있던 왕태자가 입을 열었다. 만일 자신의 힘이 되어준다면 그에 합당한 보상을 하겠노라고. '보상'이라는 말에 더더욱 시큰둥해진 나르서스였지만 왕태자는 전혀 생각지도 못한 제안을 했다. 자신이 국왕이 되면 나르서스를 궁정 화가로 임명하겠다는 것이다. 나르서스는 잠시 놀란 표정을 짓더니 유쾌하게 웃었다. 그리고는 아르스란의 제의를 수락하고 떠날 차비를 했다.



나르서스는 다륜과 왕태자의 청을 거절했다



지붕에 숨어 있는 다륜의 귀에 바프리즈의 부보가 들린다



"이 악당 같으니!" 다륜은 일부러 추적대를 유인한 것이다



나르서스는 왕태자의 도량에 감탄하여 그와 함께 행동하기로 한다. '파르스 문화사에 오점을 남길 일'이라고 다륜은 항의하지만......



다륜은 아르스란을 바슈르 산으로 안내한다

떠돌이 악사 기브



보당은 미친듯이 샤프르를 고문한다

파르스의 수도 엑바타나. 이곳은 수도일 뿐만 아니라 광활한 대륙을 동서로 횡단하는 '대륙 공로'의 중요한 중계지점이기도 하다. 때문에 늘 활기에 넘치는 도시였던 이곳도 지금은 암울한 분위기가 감돌고 있었다. 아트로바테네 패전의 비보와 함께 루시타니아군의 진공이 전해지면서 백성들은 성 안으로 피신하고 성문은 굳게 닫혔다.

이윽고 진공해온 루시타니아군은 우선 심리전을 폈다. 아트로바테네에서 사로잡힌 마르즈반 샤프르를 수레에 묶어 성벽 아래에 끌고 와서는 잔인하게 고문하기 시작한 것이다. 그를 고문하는 것은 루시타니아의 국교인 이아루다보트교(敎)의 대사교 보당이었다. 그는 '이교도들에게 대한 본보기'라며 성직자의 몸이면서도 샤프르에게 잔인한 짓을 서슴치 않았다. 바람이 워낙 강해서 화살조차 제대로 겨냥이 되지 않았고 성안의 사람들은 안타까움에 발만 구를 뿐이었다.

그때 어디선가 날아온 두 대의 화살이 보당의 양팔을 맞추어 움직임을 묶고, 뒤이어 날아온 화살이 샤프르의 가슴에 명중하여 그를 고통에서 해방시켜 주었다. 화살이 날아온 방향에는 활을 들고 성벽위에 서 있는 청년의 모습이 있었다. 잠시 후 루시타니아 진영에서 그를 향해 비오듯 화살을 날렸으나 그는 가볍게 성벽 아래로 뛰어내려 그것을 피했다. 그 모습을 지켜본 왕비 타하미네가 충성스런 마르즈반을 치욕적인 고통에서 구해낸 그를 치하하고자 불렀다. 환호하는 군중과 분노로 떠는 보당을 뒤로하고 청년은 왕비 앞으로 안내되었다.

루시타니아군의 대대적인 공세가 개시된 밤. 스스로



샤프르의 고통을 구해낸 것은 기브의 화살이었다



기브의 공을 치하하는 왕비 타마미네

를 '떠돌이 악사'라고 소개한 청년, 기브는 왕비를 호위하여 왕성을 탈출하는 임무를 맡아 지하통로를 통해 걷고 있었다. 얼마쯤 걷던 기브는 베일로 얼굴을 가린 왕비를 향해 말했다.

"너무 무리하지 말고 좀 쉬시지. 왕비님 흉내를 내기도 힘들텐데"


달려가던 시녀는 은가면과 마주쳤다


기브의 가벼운 몸놀림과 검술에 쓰러지는 적병

시녀를 왕비로 분장시켜 내보내 적의 눈을 속이고 그 틈에 진짜 왕비는 다른 곳으로 도망간다는 계획이었던 것이다. 자신이 맡은 일은 왕비의 호위지 왕비로 분장한 시녀의 호위는 아니라며 더 이상 가기를 거부하는 기브. 어쨌거나 자신의 역할에 충실하고자 하는 시녀를 기브는 노예 근성이라며 비웃었다. 노한 시녀는 단도를 뽑아 대들었으나 기브는 가볍게 피하고 그녀를 붙잡았다. 그러나 방심한 틈에 그녀의 발길질에 가랭이를 채여버렸고 고통에 어쩔줄 모르는 기브를 두고 시녀는 뛰어갔다.


지하 수로를 걷는 기브와 왕비


왕비의 트릭을 간파한 기브에게 칼을 휘두르는 시녀

"이거봐. 그쪽이....."

그쪽이 아니라고 말하고 싶었지만 아픔에 목소리가 제대로 나오지 않았다.

기브를 걷어차고 뛰어가던 시녀는 은가면을 선두로 한 일단의 사람들과 마주쳤다.

왕비를 잡은 줄 알고 은가면은 기뻐하지만 시녀는 그 속에서 배신자 카란의 모습을 찾아내고 엉겁결에 '카란님, 어째서 이런 곳에?'하고 외쳐버렸다. 카란'님'이라 불러 왕비가 아님이 들통난 시녀를 은가면은 목졸라 죽여버리고는 앞길을 서두르지만 그 앞에 겨우 아픔에서 벗어난 기브가 막아선다. '절세가인은 못되더라도 미인을 죽이다니!'라며 칼을 뽑는 기브를 무시하고 은가면은 가버렸다. 대신 가로막는 다섯명의 병사들을 정확히 한 합씩에 처치한 기브였지만 이미 은가면의 모습은 없었다.

불타오르는 왕성

바깥에서는 성벽을 사이에 두고 치열한 전투가 벌어지고 있었다. 은가면과 함께 성내에 잠입한 카란은 성문을 열고 루시타니아군을 엑바타나 성안으로 들여놓는다. 성벽의 보호를 잃어버린 파르스군은 무참히 패하고 왕성은 불타오르기 시작했다. 아비규환의 수라장속에 백성들은 우왕좌왕했고 그 혼란을 틈타 탈출하려던 타하미네 왕비는 은가면의 손에 붙잡히고 엑바타나는 루시타니아의 손에 떨어졌다.

왕성을 점령한 루시타니아군은 대사교 보당을 선두로 하여 '이교도의 것'을 닥치는대로 파괴하기 시작했다. 학살과 약탈은 예사거니와 신상을 부수고 신전에 불을 지르며 심지어 수많은 서적들까지 태워버린 것이다. 이 광경을 보며 상황을 살피기 위해 왕성에 잠입해 있던 다륜과 나르서스는 이를 간다. 특히 나르서스의 분노는 더했다.

"문화재까지 태우다니!

다륜, 저 보당이란 자식만은 반드시 내손으로 처치할테다."

"좋을대로 하게. 그보다 이상한 소문을 들었는데 말이지."


보당은 회희낙락하며 이교도 탄압에 열중한다


귀중한 서적들도 재가 되어 사라졌다

그 '이상한 소문'은 나르서스의 시종 에람이 여장을 하고 엑바타나에서 수집해 온 정보로 명확해졌다. 새로이 대장군이 된 카란이 왕태자 아르스란을 잡기 위하여 천여명의 병사를 동원해 친히 나섰으며 그들은 아르스란을 끌어내기 위하여 마을을 불태우고 무고한 주민을 학살하려 한다는 것이다. 그래도 무인인 카란이 그런 짓을 하겠느냐고 반론하는 아르스란에게 나르서스는 냉소를 담아 말했다.

"예. 나라를 팔아먹고 국왕을 배신한 모범적인 무인이지요."

아르스란은 무고한 백성의 희생을 막기 위해 카란의 앞에 나서기로 결정했다. 그것을 보며 다륜은 나르서스에게 물었다. 카란도 어리석은 자는 아니다. 함정이 뻔한데 굳이 빠져줄 필요가 있겠느냐고. '나는 왕태자의 기량에 꽤 기대를 많이 하고 있다네'라는 나르서스의 대답을 듣고는 다륜은 알았다. 만약 아르스란이 백성의 희생을 외면하고 나서지 않으려 했을 때 나르서스는 왕태자를 떠날 생각이었음을. 그는 자신의 주군을 한번 더 시험해 보았던 것이다. 하여간에 카



아르스란은 자신의 가진 무게를 통감하며 적의 폭거를 막기로 결심한다

란은 한번 만나 정보를 캐낼 필요가 있는 인물이었고 다륜은 더 이상 추궁하지 않기로 했다.

새로운 싸움을 눈앞에 둔 아르스란은 에람으로부터 어머니 타하미네 왕비의 소식을 들었다. 놀랍게도 루시타니아 국왕 이노켄티우스 7세는 타하미네의 미모에 매혹되어 그녀를 우대하고 있다는 것이었다. 일단 잘 계시다는 이야기에 아르스란은 안도하면서도 역시 걱정을 숨기지 못했다.



아르스란은 에람에게서 어머니의 소식을 듣는다

여신관 파랑기스

왕성을 떠나온 기브는 어느 바위 그늘에 몸을 쉬고 있었다. 그때 그의 귀에 여자의 목소리가 들렸다. 말을 탄 한 여성이 루시타니아 병사들에게 둘러싸여 있었던 것이다.

기브는 느긋한 표정으로 지켜보면서 중얼거렸다.

"음.... 멋진 여자로군. 내가 저 미녀를 구해주면 당연히 그녀는 감사의 말과 함께 내게 뭔가 사례를 하고 싶어할 거야......"

언제 나가야 가장 극적으로 등장해서 최대의 사례를 받을 수 있을지 주판알을 튕기며 태평하게 지켜보던 기브의 안색이 싹 변했다. 뜻밖에도 들려오는 것은 병사들의 명소리가 아닌가. 미녀는 뛰어난 솜씨로 적병을 베어넘기고 있었던 것이다. '이거 안되지'하고 생각한 기브는 황급히 검을 뽑아 뛰어나가서는 남은 병사를 처치했지만 런 것은 전혀 아랑곳 않고 여전사는 검을 집어넣고 말에 올라 떠나가고 있었다. 기브는 황급히 그녀를 불러 세웠다.

그녀의 이름은 파랑기스로 미스라 신전의 여신관이라 했다. 파랑기스가 있던 신전은 왕태자 아르스란이 태어난 기념으로 헌납된 신전이었고 그 신전의 신관장은 왕태자에게 무슨 일이 생긴다면 그를 보필하라는 유언을 남겼다고 한다. 그래서 선발된 것이 그녀였고 지금 왕태자를 찾아 가는 중이라는 것이다. 그녀에게 매료된 기브는 동행을 요청한다. 정령들과의 대화를 통해 그가 루시타니아의 첩자가 아님을 확인한 파랑기스는 기브와 함께 왕태자에게 향했다.



기브는 전투의 기척에 잠을 깨었다



자신에게 접근하는 기브의 의도를 캐기 위해 파랑기스는 수정 피리를 불어 정령들을 부른다

카란의 죽음

황금 투구를 쓴 아르스란은 카란이 이끄는 군사를 내려다 보며 절벽 위에 서 있었다. 막대한 상금이 걸린 왕태자의 목을 노리고 군사들은 무질서하게 앞을 다투어 절벽을 기어올랐다. 그 모습을 보면서도 미동도 않고 의연하게 서있던 아르스란은 병사들이 거의 다 올라오기를 기다려 검을 높이 치켜들었다. 그것을 신호로 뒤에 있던 수문이 열리고 물이 쏟아져 내려갔다. 미리 높은 바위 위에 서 있던 아르스란의 발 밑으로 상금에 눈이 어두워 무작정 기어오르던 병사들이 물살에 휩쓸려 내려갔다.

그러나 아래에 남아 있던 병사들이 아르스란을 향해 활을 당겼다. 그때 그 화살을 검으로 쳐내며 뛰어들어 아르스란을 위험에서 구해낸 사람이 있었다. 여신관 파랑기스였다. 그녀와 뒤따라 뛰어든 기브가 왕태자의 앞을 맡아 적병을 베어넘기며 아르스란을 보호했다. 한편 혼란을 틈타 카란에게 육박한 다륜은 그의 뒤를 쫓고 있었다. 카란 역시 마르즈반이었지만 '마르단푸 마르단(전사중의 전사)'이라는 칭호를 지닌 용장 다륜의 공세에 그저 도주할 수 밖에 없었던 것이다.



신호에 맞추어 수문이 열리고 물이 쏟아진다



아르스란은 미끼가 되어 카란의 군사를 유인했다



나르서스는 자신이 왕태자를 위하여 세운 첫번째 공적을 보고 있었다



화살을 막으며 파랑기스가 바람처럼 뛰어든다.

쫓고 쫓기는 추격전은 낡은 다리 위에서 끝이 났다. 말이 달리는 압력을 이기지 못하고 다리의 판자가 무너져 버린 것이다. 다리의 모퉁이를 잡고 겨우 목숨을 부지한카란이었지만 간신히 기어올라온 그의 눈 앞에는 분노에 찬 다륜이 있었다. 자신의 멱살을 휘어잡는 다륜에게 카란은 충격적인 이야기를 했다.

'아르스란은 왕가의 혈통이 아니다.' 생각지도 못한 카란의 말에 다륜은 놀라 일순 넋을 놓았다. 그 틈을 타 카란은 발밑의 낡은 발판을 힘껏 흔들어 그를 밑으로 떨어뜨렸다. 다륜은 재빨리 판자를 잡고 매달려 추락을 면했지만 카란은 승리의 미소를 띄우며 다륜의 손을 밟아 그를 떨어뜨리려 한다. 다륜의 위기를 보고 아르스란이 필사적으로 말을 몰아왔고 그 뒤를 나르서스가 따르며 카란을 향해 외쳤다. 상금에 눈이 멀었던 그의 부하들은 남김없이 도망갔노라고. 사면초가가 된 카란은 체념하고 다리 밑으로 몸을 던졌다.

다륜은 자신의 부주의로 카란을 생포하지 못한 것을 사죄했다. 카란이 남긴 말은 가슴에 묻어둔 채. 그러나 아르스란은 오직 다륜을 잃지 않았음에 안도할 따름이었다.



다리는 무너지고 카란은 간신히 매달렸다



다륜의 위기에 아르스란은 필사적으로 달려왔다

은가면의 정체

은가면은 어두컴컴한 긴 계단을 내려가 철문을 열었다. 그곳에는 행방불명으로 알려져 있던 안드라고라스 3세, 파르스의 국왕이 있었다. 연일 거듭되는 고문에도 불구하고 놀랄 만한 속도로 체력이 회복된 그는 급기야 사슬을 끊어버릴 지경에 이르러 지금은 사자를 묶는 사슬에 매여 있었다. 은가면은 그의 처지를 조롱하고는 가면을 벗어 자신의 정체를 밝힌다. 그는 선왕 오스로에스 5세의 아들 히르메스였다. 안드라고라스는 형을 죽이고 왕위를 찬탈했으며 목숨을 부지한 히르메스도 화상으로 얼굴의 절반이 흉하게 일그러지게



아트로바테네의 안개는 마법사에 의해 인위적으로 만들어진 것이었다

되었던 것이다. 그는 자신이 파르스의 진실한 국왕이라 주장하고는 옥문을 나섰다. 안드라고라스는 그저 야수처럼 신음할 따름이었다.

한편 아르스란 일행은 왕성 엑바타나가 멀리 내려다 보이는 절벽 위에 서 있었다. 아르스란은 파르스 재건의 의지를 세우고 일행은 그에 대한 충성과 루시타니아를 타도할것을 맹세했다. 그러나 지금 아르스란 측에



자신의 정체를 안드라고라스에게 밝히는 은가면

서 있는 사람은 그 자신을 포함해 여섯명.

루시타니아군은 약 30만. 1대 5만의 싸움이다. 때는 파르스력 320년의 일이었다.

흩어진 일행

수많은 횃불이 아르스란 일행을 추격하고 있었다. 아르스란의 목에는 막대한 상금이 걸려 있었고 그들이 여기까지 오는 도중에도 추적자를 여러번 만나야 했다. 그리고 이곳 님루즈 산에서도 적의 매복에 걸렸다. 파랑기스와 기브는 정확한 솜씨로 추적대에 화살을 날렸고 다륜은 가로막는 적을 베어 나갔지만 수가 너무 많았다.

이 난국을 돌파하기 위하여 나르서스는 여럿으로 갈라져 적을 착란시킬 것을 제의했다. 합류지점을 정하고 각자 흩어져 최선을 다해 목적지에서 만나자는 것이다. 목적지는 페샤와르 요새. 동쪽 신두라국과의 경계선에 위치한 성으로 현재 파르스에 있어 최대의 병력인 국경 수비대가 무사히 남아있는 곳이었다. 아르스란은 나르서스의 말에 따르기로 하고 전원의 무운을 빌며 검을 뽑아 외쳤다.

"페샤와르에서 만나자!



아르스란 일행은 적의 추격을 받고 있었다

알프리드와의 만남


도적은 전멸하고 알프리드만이 살아 남았다

아르스란은 어린 시절의 꿈을 꾸었다. 유모의 죽음, 어머니 타하미네 왕비의 차가운 시선, 황금 투구와 갑옷의 무게가 아르스란을 짓눌렀다. 그 악몽에 시달리며 신음하던 아르스란을 에람이 깨웠다. 잠시 멍해 있던 아르스란은 겨우 정신을 차리고 주위를 둘러보았다.

그들은 추적을 무사히 뿌리치고 이곳에서 야영을 하며 휴식을 취하고 있던 중이었다. 그러나 지금 이곳에 있는 것은 아르스란과 기브, 에람 세명 뿐. 다른 사람들의 생사는 알수 없었다. 그들의 안위를 염려하는 아르스란을 에람이 위로하며 안심시켰다.

"내가 조금만 더 악당이었으면 왕태자 전하를 일찌감치 팔아 넘기고 상금을 챙겼을텐데 말이지……"

아르스란과 에람을 보며 기브는 그렇게 혼잣말을 했다. 묘한 왕자다. 왕태자라는 높은 신분으로 한낱 시종과 격의없이 이야기를 주고 받는 모습은 그가 아는 한 '귀한 몸'들의 것은 아니었다. 아르스란이 어린 시절을 유모와 함께 왕성 밖에서 살았다는 것을 그가 알 수는 없었지만 기브는 이 왕태자에게 호감을 느꼈다.

그때 어디선가 말발굽 소리가 들려왔다. 기브 일행은 재빨리 불을 끄고 나무위로 올라가 상황을 살폈다. 일진의 루시타니아 군이 질주하고 있었다. 아르스란은 그 선두를 달리는 지휘관의 얼굴을 알아보았다. 그는 바로 다륜에게 몰려 결국 자결한 카란의 아들 잔데였다. 아버지를 대신하여 은가면의 측근이 된 그는 자신의 아버지를 죽게한 아르스란 일행을 땅끝까지라도 쫓을 각오로 달리고 있었다. 그들이 지나가기를 기다린다음 기브와 아르스란, 에람은 다시 떠날 차비를 했다. 목적지까지는 아직 멀다.


잔데는 아버지의 복수를 맹세하며 말을 달렸다

은가면이 이끄는 루시타니아 병사들이 한명의 소녀를 둘러싸고 칼을 겨누고 있었고 그 주위에는 소녀의 동료들로 보이는 이들과 루시타니아 병사의 시체가 널려 있었다.

그녀는 도적 일족인 조트족 족장의 딸 알프리드였다. 조트족은 아르스란을 추적하던 은가면을 습격했으나 도리어 전멸하고 그녀 하나만 남게 되었던 것이다. 알프리드는 날쌘 몸놀림으로 병사들을 따돌리고 은가면에게 다가갔지만 은가면의 단 한칼로 손에 쥔 단도를 떨어뜨리고 말았다. 조트족의 습격으로 병력을 반이나 잃은 분풀이로 은가면은 알프리드마저 죽이고자 칼을 들었다.

그 자리에 나르서스가 나타났다. 그는 은가면을 향해 농담 섞인 독설을 던지며 최대한 시간을 끌었다. 잠시 후 그가 기다리던 것이 왔다. 모래 바람이었다. 나르서스에게 주의가 쏠려있던 은가면 일행은 모래바람이 다가오는 것을 제때 눈치채지 못하고 휩쓸려버렸다. 그들이 눈을 못뜨며 혼란한 틈을 놓치지 않고 나르서스는 검을 내던졌다.


모래바람을 틈타 나르서스는 검을 던진다

검끝에 미리 묶어두었던 밧줄이 나무에 감겼고 나르서스는 그 밧줄을 잡고는 바람을 타고 아래로 뛰어내렸다. 착지하자마자 병사 세명을 단숨에 쓰러뜨린 그는 알프리드를 데리고 말에 올라 달아나버렸다. 나르서스에게 완전히 우롱당한 은가면은 그의 배짱과 솜씨에 오히려 감탄했다.

'내게도 저런 참모가 있었더라면….' 그것은 믿을 만한 부하가 없던 은가면 히르메스의 본심이었다.

"그자식 머리가 돌았다구. 자기가 왕자라던가. 세상에 가면을 뒤집어쓴 왕자가 어디 있어."

그것은 부지런히 말을 모는 나르서스의 뒤에서 알프리드가 은가면에게 퍼부어대던 욕지거리중 한마디였다. 그러나 나르서스는 그 한마디를 놓치지 않고 귀에 담아 두었다. 왕태자의 참모와 도적의 딸. 기묘한 콤비는 페샤와르를 향해 달리고 있었다.


알프리드와 나르서스는 페샤와르로 향한다

페샤와르 입성

아르스란과 기브, 에람은 이제 페샤와르의 바로 앞까지 도착했다. 그러나 페샤와르성으로 통하는 돌다리는 한발 앞서온 잔데에게 파괴된 후였다. 할 수 없이 그들은 오래전에 만들어진 또 하나의 다리로 향했다. 그러나 그곳에는 잔데가 버티고 있었다.

잔데는 돌다리를 끊어놓으면 하나 남은 이 다리로 그들이 올 것을 예측하고 대기하고 있었던 것이다. 왕태자 일행보다 조금 먼저 도착한 다륜과 파랑기스는 이미 그들과 전투에 들어가 있었다. 잔데는 아버지 카란의 원수인 다륜에게 복수하고자 덤벼든다. 그를 설득하고자 다륜은 검을 뽑지 않고 그의 공격을 피하기만 하지만 잔데의 검은 용서없이 파고든다. 급기야 그의 언사가 아르스란을 모욕하는데 이르자 다륜도 더 참지 않고 검을 뽑아들어 자세를 취했다. 그때 막 도착한 아르스란이 두사람을 멈추게 하고 물었다. 카란과 잔데는 파르스를 사랑하던 사람들이었다. 그런 그들이 어째서 침략자 루시타니아의 앞잡이가 되었는가?

"그건 네게 파르스를 계승할 자격이 없기 때문이다!"

그렇게 외친 잔데는 그대로 검을 들어 다리를 잇고 있던 밧줄을 내리쳤다. 낡은 잔교는 줄이 끊어지는 충격으로 크게 흔들렸고 발밑이 흔들려 다륜은 중심을 잃고 비틀거렸다. 그 틈을 놓치지 않고 잔데는 다륜을 노렸다.

길고 청량한 뿔피리 소리가 계곡 전체에 울려 퍼졌다. 그 소리에 잔데는 검을 휘두르려던 손을 멈추었다. 어느틈엔가 주위에는 파르스 병사들이 가득해 있었다. 페샤와르 성의 국경 수비대였다. 잔데는 영문을 알지 못했다. 돌다리가 끊어진 소식을 받자마자 달려왔다고 해도 도저히 제 시간에 맞춰 올 수 있는 거리는 아니었고 그것을 계산에 넣고 매복하고 있었다. 그런데 저들은 어떻게 이다지도 빨리 온 것인가? 그런 생각을 하는 동안에 수비병들은 이미 달려 내려오고 있었다. 아예 다리를 끊어 함께 죽으려 드는 잔데에게 한마리의 매가 긴 울음 소리와 함께 달려들었다. 아르스란이 그 매를 알아보고 외쳤다.

"아즈라일!"

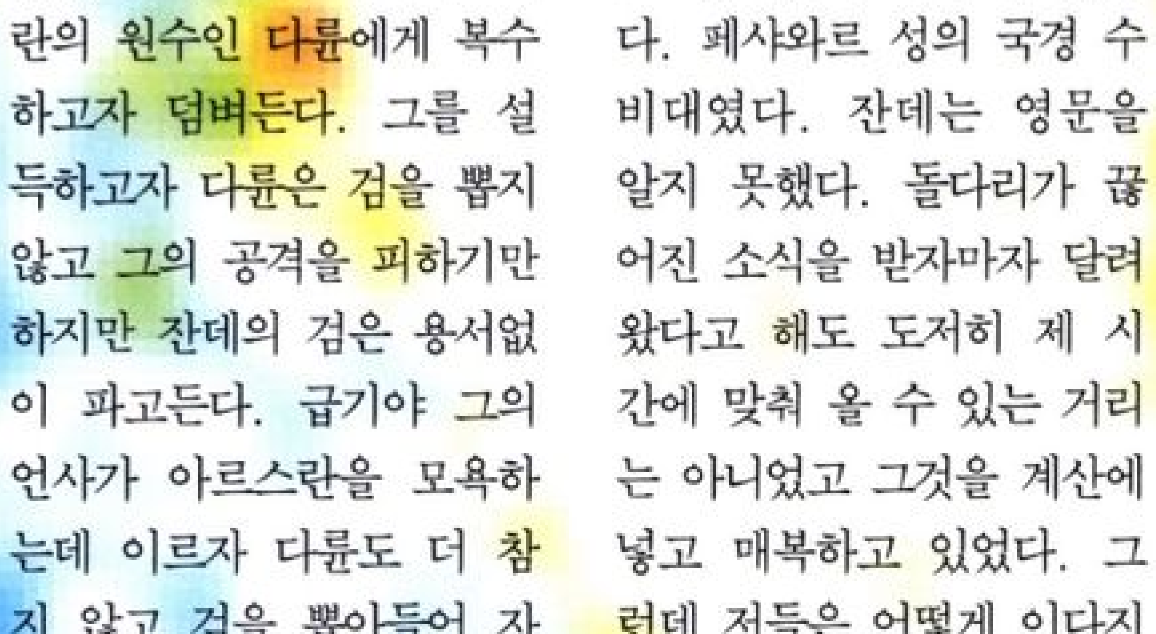
그것은 페샤와르성의 마르즈반 기스워드가 키우는 매 아즈라일이었다. 수비대가 제때에 도착할 수 있었던 것은 바로 아즈라일이 하늘을 날아 소식을 전한 덕분이었다.

잔데는 완전히 기회를 놓친 것을 깨닫고 병사들을 이끌고 도주했다. 아르스란은 그를 추격하지 말도록 지시했다. 마침 알프리드와 함께 나르서스가 도착했고 아르스란 일행은 기스워드 및 국경 수비대의 환영을 받으며 전원 무사히 페샤와르에 입성했다.


기스워드와 아즈라일이 왕태자 일행을 맞이한다


때마침 도착한 나르서스


전원이 무사히 집결했다. 이제야 긴 방랑생활에 종지부를 찍은 것이다


다륜이 잔데를 상대하는 동안 파랑기스는 다리 입구에서 적병의 침입을 막았다

두사람의 왕자

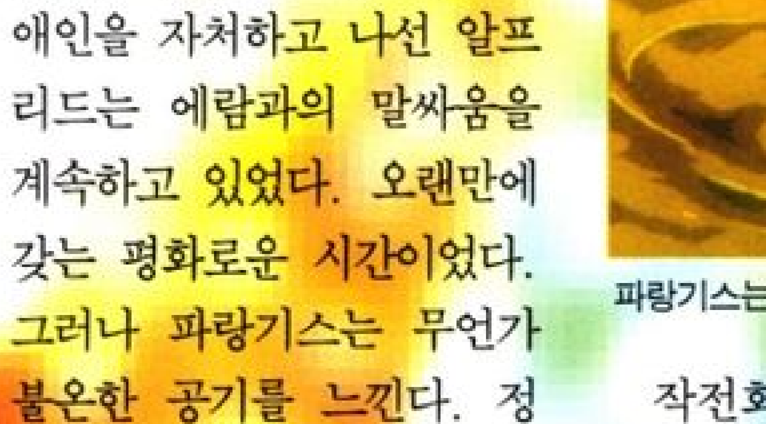
페샤와르에 입성한 일행은 휴식을 취했다. 그중에서도 가장 속 편한 사람은 성 안의 풀에서 태평스러이 수영을 즐기며 앞으로 어찌하면 보다 즐겁게 살아갈 수 있을 것인가를 모색하고 있는 띠브였고, 나르서스의 애인을 자처하고 나선 알프리드는 에람과의 말싸움을 계속하고 있었다. 오랜만에 갖는 평화로운 시간이었다. 그러나 파랑기스는 무언가 불온한 공기를 느낀다. 정령들의 기분이 좋지 않았던 것이다. 성의 안과 밖, 누군가 불화를 원하는 사람이 있었다.


가장 태평한 사람은 역시 기브다


파랑기스는 위험을 감지한다

작전회의로 분주한 다륜과 나르서스는 다른 일행들만큼 한가로운 입장이 아니었다.

그런 중 두사람은 바프만의 낌새가 뭔가 이상함을 눈치챘다. 기스워드와 함께 국경 수비대장인 노장


알프리드와 에람은 입씨름이 끊이지 않았다

바프만은 아르스란을 중심으로 하여 궐기해 루시타니아를 치고자 하는 계획에 대해 그리 내키지 않는 듯한 반응을 보였던 것이다. 게다가 그의 태도는 무언가를 숨기고 있는듯 보였다. 다륜과 나르서스는 바프만을 추궁했으나 결국 얻은 것은 없었다. 나르서스가 성안에서 수집한 소문에 따르면 어느날 바프만은 다륜의 숙부인대장군 바프리즈로부터 한통의 편지를 받았고, 그때부터 그의 태도가 이상해졌다고 한다. 그러나 알 수 있었던 것은 그 뿐이고 남은 것은 의문뿐. 제 아무리 생각해봐도 의문이 불러오는 것은 수수께끼뿐이었다. 게다가 이웃 나라인 신두라의 동태도 심상치 않다. 문제거리는 끝이 없었다.

한편 바프만에게도 그 나름대로의 문제가 있었다. 어느날 바프리즈에게서 날아온 편지는 그에게 어떤 진실을 고했고 그로 인하여 바프만은 아르스란에게 충성을 맹세치 못한 채 고뇌하고 있었다. 그런 그의 앞에 은가면이 나타났다. 그는 바프만을 만나기 위해 페샤와르 성에 침입해 들어왔던 것이다. 가면을 벗은 그의 얼굴을 보고 바프만은 경악하여 외친다.

"히르메스 전하!"

오스로에스 5세 시절에 히르메스에게 무술을 가르친 적이 있는 바프만은 그의 얼굴을 알고 있었다. 자신을 섬길 것을 요구하는 히르메스. 그러나 바프만은 어찌 할바를 모르고 그저 히르메스를 피해 도망갈 뿐이다. 히르메스는 그를 쫓아갔고, 어느새 그들은 성벽 위에 있었다.


다륜과 나르서스는 바프만을 충동질한다


결국 얻은 것은 없이 의문만이 남았다


고뇌하는 바프만의 곁에 누군가가 나타났다

성벽에 서서 밖을 내려다 보고 있던 아르스란은 허청거리며 뛰는 바프만과 그 뒤를 쫓는 히르메스의 모습을 보고 그쪽으로 달려갔다. 히르메스는 갑자기 나타난 소년에게 바프만이 '왕태자 전하'라 부르는 것을 듣고는 증오를 불태웠다. 수상한 은가면의 기사를 경계하여 검을 뽑는 아르스란에게 히르메스는 말한다.

"파르스 왕가의 정통 후계자인 내게 검을 겨누느냐!"

그리고 그도 검을 뽑아 아르스란과 맞섰다. 히르메스의 실력은 아르스란을 훨씬 회하는 것이어서 아르스란은 단숨에 수세에 몰린다. 그것도 히르메스가 쉽게 죽이지는 않으마고 작정하고 조금씩 밀어붙였기 때문이었고 전력을 다해 싸운다면 아르스란의 목숨은 없는 것이나 같았다. 밀리던 아르스란은 검을 가로세워 몸을 막았고 우연히 그검에 등불이 반사되어 히르메스의 눈을 비추었다. 그러자 갑자기 그는 공포에 질려 검을 마구잡이로 휘둘렀다.


아르스란은 히르메스와 대결한다. 그러나 실력의 차이가 크다

"그렇군. 너는 불을 무서워 하는구나!"

어린시절 불길속에서 겨우 목숨은 건졌으되 얼굴의 반을 상할 만큼의 큰 화상을 입은 히르메스는 불에 대하여 강한 두려움을 가지고 있었던 것이다. 그가 휘둘러대는 검불에서 기름이 흘러나와 바닥을 적셨고, 이윽고 불이 옮겨 붙어 그가 있는 주변은 불에 휩싸였다. 급기야 그의 망토에까지 불이 붙자 공포가 극에 달한 히르메스는 바닥을 구르며 거의 발광상태에 이르렀다.

그 소란에 기스워드가 달려나와 그의 쌍도를 뽑아들었다. 히르메스는 그의 칼을 겨우 받아냈지만 불길로 인해 평정을 잃은 그는 기스워드의 적수가 아니었다. 뒤로 물러나려 했지만 뒤에는 아직도 기름이 타고 있다. 주춤하는 은가면을 기스워드의 칼날이 꿰뚫으려는 찰나, 바프만이 두사람 사이로 몸을 던졌다.

히르메스를 대신하여 칼을 맞고 쓰러진 바프만은 뒤이어 달려와 검을 뽑아드는 다륜을 막으며 말했다. 저분을 죽이면 왕실의 혈통이 단절된다고. 그 말에 기스워드와 다륜이 동요하는 틈을 타 히르메스는 성벽 아래의 호수로 뛰어 내려 모습을 감추었다.

아르스란은 쓰러진 바프만을 향해 달려갔지만 이미 그는 치명상을 입어 가망이 없었다. 무엇을 알고 있느냐고 묻는 아르스란의 질문에는 답하지 않은 채, 그는 숨을 거두었다. 성벽 위에는 슬픔에 젖은 절규만이 메아리쳤다.


바프만은 히르메스를 구하고 쓰러졌다

-계 속-

애니정보국

국외소식

Coo(쿠), 레이저 디스크 출시

지난 7월 21일, 〈먼 바다로부터 온 쿠〉가 레이저 디스크로 출시되었다.

해양학자인 아버지와 함께 바닷가에서 지내던 주인공이 멸종되었던 줄로만 믿고있었던 공룡의 새끼를 발견하여 데리고 와서 가족처럼 친하게 지내며 애정을 키워간다는 흐뭇한 내용의 이 작품은 자연보호와 인간의 이기심에 대한 경계 등의 메시지를 담고 있어 개봉당시 관심을 크게 모았던 작품.

그러나 일본에서 작년 겨울에 개봉한 이래 흥행성적은 그저그런 편이어서 많은 이들이 그 결과에 대해 실망했었는데, 이번의 레이저 디스크는 극장에서의 미지근한 반응이 그대로 나타날 것으로 예상되고 있다.



상당한 수준의 작품인데도 불구하고 흥행은 저조했던 〈Coo〉

황당한 변신만화 등장



저렇게 귀여운 소녀가 돼지로? 이렇게 황당할 수가!

중학교 1학년생의 여주인공 카린은 새학기가 시작되는 첫 날 아침, 상처를 입은 새끼 돼지를 발견하고는 이를 도와준다. 그런데 알고 보았더니 그 돼지는 부린고 별의 왕자, 톤라리아노 3세였고, 그는 치료에 대한 답례로써 카린에게 변신 키트를 선물해준다.

그러나 황당하게도 카린이 변신한 모습은 새끼 돼지 '부우린'. 과연 돼지의 모습을 하고서 활약한다면 어떤 활약을 한다는 것일까? 지금까지의 변신 만화의 상식을 완전히 깨뜨린 기상천외한 작품이 될 것만 같은 예감이 든다.

게임화되는 인기 SF물들



전함 자체의 변신이 가능하지만 횟수에 제한이 있다



포커 소령과 브리타이 사령관의 모습. 이 화면은 전작인 〈스컬 리더〉의 한 장면이다

화제의 SF 애니메이션 두편이 게임으로 만들어진다고 해서 화제가 되고 있다.

한 편은 저 유명한 〈초시공요새 마크로스〉로, 일본 NEC의 PC-9801 시리즈용으로 게임이 만들어지게 된다. 게임 제목은 〈초시공요새 마크로스 러브 스토리즈〉다. 극장판 마크로스에서 주인공 히카루와 미사가 지구에 먼저 도착해 여기저기를 탐사하고 있던 1개월동안 전함 마크로스 안에서 벌어진 사건을 소재로 게임을 만든 것이다. 게임의 내용은 지금 발매중인 〈스컬 리더〉의 시스템에 준한 시뮬레이션이지만, 어드벤처 부분의 비중이 더 커졌다고 한다.

또 하나는 〈과학닌자대 갓차맨〉으로, 한국에서는 〈독수리 오형제〉라는 제목으로 방영되었던 작품이다. 이 작품 역시 PC-9801 시리즈용으로 게임화되며, 제목은 〈과학닌자대 갓차맨 - 무찔러라! 개릭터〉이다. 개릭터



이번 〈마크로스〉 게임의 등장인물들

는 한국 방송 당시 '알렉터'라는 이름으로 나왔던 악역 인물의 원래 이름이다.

이 게임은 어드벤처물로, 만화의 주인공들과 대화를 나누면서 스토리가 진행되는 방식을 취하고 있다. 적과 싸울 때는 전투가 애니메이션으로 진행된다는 점도 특이하다.



한국에서 〈독수리 오형제〉로 방영되었던 〈과학닌자대 갓차맨〉



〈갓차맨〉 게임은 기본적으로 대화를 나누어가며 진행되는 어드벤처



〈갓차맨〉에서의 전투는 애니메이션으로 진행된다

애니메이션이 뮤지컬로...

아름다운 대자연을 배경으로 바다를 누비며 모험을 한다는 내용의 〈일곱바다의 티코〉가 뮤지컬로 재구성되어 무대위에 올랐다.

매년 개최되는 코우라쿠인 패밀리 뮤지컬-후지TV 세계명작극장에서 올해 〈티코〉를 선정하여 뮤지컬화 시킨 것. 등장 배우들의 경력도 화려한 편이고, 현재 방영중인 애니메이션의 인기도 괜찮은 편이어서 기본적인 흥행은 이루어질 것으로 예상된다.

스토리는 기본적으로 애니메이션의 내용과 똑같고, 애니메이션에는 없었던 음악과 춤이 들어간다는 점이 큰 차이점. 그러나 히로인 나나미의 돌고래 친구 티코를 무대





〈일곱 바다의 티코〉에 출연하는 뮤지컬 배우들
돌고래 티코는 멀티 스크린으로밖에 등장하지 못한다고 한다

위에 등장시키는 문제에 대해서는 '멀티 스크린으로 해당되는 애니메이션 장면을 보여주겠다'고 하고 있어 과연 관객들이 어떻게 이를 받아들일 것인지가 의문스럽다.



〈일곱 바다의 티코〉에서 왼쪽이 주인공 나나미

충격! 손오반 즉사!





거의 활약할 기회도 없이 허무하게 죽은 오반과 그의 죽음에 넋이 빠진 신

"이제 늦었어요... 우리들은 더 이상 마인 부우로부터 도망갈 수 없어요. 두사람 다 살아서 돌아갈 수 없을거예요."

부활한 부우를 보고서 계왕신 신은 이렇게 중얼거렸다. 실제로 부우가 발사한 에너지탄을 맞고서 손오반의 몸은 산산조각나고 말았다. "오반의 기는 벌써 사라져버렸어"라는 베지타의 말을 듣고서야 손오반의 죽음을 모두들 깨달았을 정도로 그의 죽음은 허무했다.

이제 부우와 싸울 사람은 누구인가? 모두들 저도 모르게 공포에 떨고 있는 상황속에서 부우에게 도전장을 내민 것은 놀랍게도 베지타였다! 부우 부활에 책임을 느끼고 오공을 때려 기절시킨 다음, 홀로 부우 앞에 당당하게 맞서는 베지타는 "나 혼자 지옥에 가지는 않겠어. 네놈들 몽땅 길동무로 삼아주지!"라고 선언한 것이다.

과연 TV의 내용이 만화와 똑같을 것인가? 늘 관심을 모으고 있는 〈드래곤볼 Z〉는 오늘도 관심 속에서 만들어지고 있다.

데빌 건담, 드디어 등장!

〈기동무투전 G 건담〉에서 모든 시청자들의 궁금증을 부풀리고 있던 수수께끼의 메카닉, 데빌 건담이 드디어 모습을 드러냈다.

토쿄의 번화가인 신주쿠에서 빌딩을 쳐부수며 그 모습을 드러낸 데빌 건담은 자기진화기능에 의해 성장과 변형을 반복함으로써 보다 사악한 파워를 가질 수 있게 설계된 전투머신이다.

또 한가지 놀라운 사실은 이 데빌 건담의 조종사가 바로 주인공 도몬의 형, 쿄우지라는 사실이다. 이 악마적인 모습을 한 데빌 건담을 바라보며 도몬이 내뱉은 첫 대사도 인상적이다.

"드디어... 드디어 만났구나, 쿄우지! 아니, 데빌 건담!"

규칙도 아무것도 필요없이 무조건 싸움만을 하려는 두 형제끼리의 대결은 과연 어떻게 전개될 것인가?

드디어 〈기동무투전 G 건담〉에 등장한 데빌 건담, 여기 숨겨진 비밀은 과연 무엇인가?



요술소녀, 레이저 디스크로 등장

93년 1월부터 12월까지 방영되었던 일본의 인기 애니메이션 〈미라클 걸스〉가 꾸준히 레이저 디스크와 비디오로 정리되어 제작되어 왔는데, 9월 1일 발매된 제 13편이 그 마지막 편이었다.



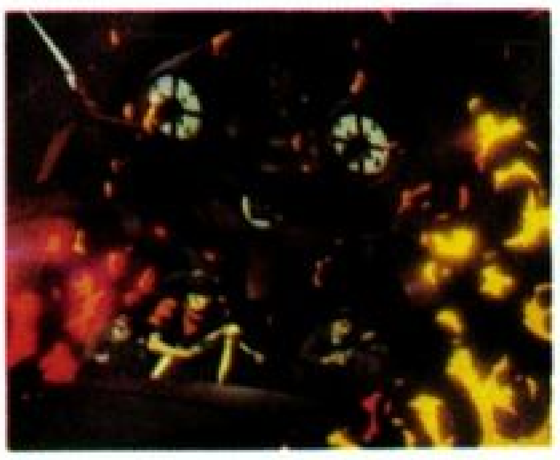
국내에서 〈요술소녀〉라는 제목으로 방영중인 〈미라클 걸스〉

한국에서는 MBC가 〈요술소녀〉라는 제목으로 방영중인 이 작품의 원작에 관심을 가지고 있는 팬들이 조금씩 늘고 있는데, 한국에서는 원작을 얼마나 죽이지 않고 충실히 내용을 살려서 이를 방송해나갈 것인지에 관심이 모이고 있다.

늦어진 기신병단 6, 7부

오랫동안 팬들을 기다리게 했던 OVA 〈기신병단〉의 마지막 두 편인 6부와 7부가 드디어 발매되었다. 나치스와 에일리어의 기지를 습격하는 제 6부 〈진격! 적 에일리언 기지〉와 나치스의 장갑기사와 사투를 벌인다는 내용의 제 7부 〈소년이여, 큰 뜻을 품어라!〉가 8월 25일에 함께 나온 것이다.

이렇게 늦어진 데에 대해서 원성도 많았지만, 일단 작화수준이 상당히 괜찮아 불만도 사그러든 듯하다. 그러나 제 2차 세계대전 당시 일본군의 만주 침략을 정당화시키는 내용에 대해서는 아무리 생각해도 찜찜한 뒷맛이 남는다.



중량감 넘치는 영상으로 발매될 〈기신병단〉



기신병단의 클라이막스, 나치스 장갑기사와의 대결장면

국내소식

〈두꺼비〉 안의섭 타계

지난 8월 3일, 시사풍자만화 〈두꺼비〉의 작가 안의섭 화백이 타계했다.

1955년 경향신문에 기자로 들어가 어쩌다 한번씩 그리던 만화가 신문에 실리면서부터 만화가의 길을 걷기 시작한 안의섭은 직선적인 풍자와 통쾌한 해학으로 많은 독자들의 가슴 속을 후련하게 해주었었다.

1960년 자유당 정권을 풍자하다가 1년간 연재 중단을 당하고 유신정권 말기인 79년 가을에도 연재 중단조치를 받는 등 정치적인 탄압도 많이 받았던 안의섭은 그간의 공로를 인정받아 1980년 관훈언론상을 받기도 했었다.

뜨거워지는 만화 케이블 TV 경쟁

조만간 방송이 시작될 케이블 TV에서 누가 만화 채널을 차지하느냐를 놓고 4개 업체가 뜨겁게 눈싸움을 벌이고 있다. 만화채널의 참여계획업체는 재능교육, 동양제과, 벽산그룹, 쌍용 등 4개 업체이며, 최근 벽산과 쌍용이 제휴를 협의중이어서 3파전이 될 가능성도 매우 크다. 학습시스템 전문 업체인 (주)재능교육은 만화제작전문업체인 동양동화와 제휴하고서 참여를 준비하고 있으며, 동양제과는 그동안 독자적으로 참여할 뜻을 비쳤던 계몽사와 세영애니텔을 최근 컨소시엄에 끌어들인 것으로 알려졌다.

벽산그룹과 (주)쌍용은 별도의 컨소시엄을 형성하면서 참여를 준비해왔지만 7월말부터 제휴방안을 논의하고 있어 경쟁업체를 긴장시키고 있다. 제휴형태는 벽산이 제1주주, (주)쌍용이 제2주주로 구성될 것으로 알려졌다. 한편, 만화채널분야 참여를 새한미디어도 고려하고 있어 새한이 어느 컨소시엄으로 가느냐도 큰 변수로 작용할 전망이다.

국산 애니메이션의 TV 방영편수 줄어

국내 영상분야 가운데 가장 경쟁력이 있는 국산 TV 애니메이션의 방영편수가 눈에 띄게 줄어들고 있다.

WTO(세계무역기구)의 출범에 따라 국내 영상산업 강화가 시급한 과제로 대두된 마당에 가장 경쟁력이 높은 TV 애니메이션 방송편수가 오히려 줄어들어 영상수출의 전망을 어둡게 하고 있는 것.

MBC의 경우 현재 〈축구열풍〉, 〈요술소녀〉 등 6편의 만화영화를 방영하고 있으나 〈털보아저씨와 꾸러기들〉(MBC 프로덕션과 미국 사반사, 프랑스 TFI 공동제작)을 제외한 모든 작품들은 외국의 자본과 기획으로 제작된 수입품들이다.

그나마 〈털보아저씨...〉는 지난 92년에 방송된 것을 재방영하는 것이어서 사실상 새로 국내에서 제작된 작품은 단 한편도 방영되지 않고 있는 셈이다.

지난해에는 〈펭킹 라이킹〉(MBC 제작), 〈꿈돌이〉(MBC 프로덕션 제작), 〈걸리버 여행기〉(미국 조디악사와 세영 애니텔 공동제작) 등 3편이 국내 자본으로 만들어졌었다.

SBS 역시 사정은 마찬가지여서 지난 해에는 미국 사반사와 공동제작한 〈빛돌이 우주여행 2만리〉가 방영되었으나 지금은 국산 애니메이션을 전혀 방영하지 않고 있다.

MBC와 SBS는 올해 하반기에 국산 애니메이션을 방영할 계획이 전혀 없는 상황이고, KBS는 〈만화 인물 한국사〉 1편만을 계속 방영하고 있다. 이렇듯 현재 방영중인 16편의 애니메이션 중 국내의 자본과 인력이 투여된 작품은 단 2편, 그나마 한 편은 재방송인 것이다.'

외국문화의 침투'라는 비난을 무릎쓰면서도 이들 방송사들이 국산 애니메이션의 제작-방영을 망설이고 있는 이유는 제작비에 비해 이익이 너무 적기 때문이다. 30분짜리 1편을 제작하는 데에 7-8천만원이 들어가는데에 비해 이익은 광고료와 사업수익을 합쳐도 2천만원 정도가 고작이기 때문이다. 또 안그래도 적은 애니메이션 작가와 기획자의 숫자가 계속 줄어들고 있고 어렵게 만들어낸 국산 애니메이션들이 어린이들로부터 '재미없다'며 외면당하고 있는 사실도 이러한 추세를 더욱 부채질하고 있다.

〈무적 파워레인저〉 불허 파문

계몽 아트콤이 최근 자사 비디오 〈무적 파워레인저〉에 대한 문화체육부의 복제허가 불허방침에 불복, 행정심판위원회에 재심을 요청한 것에 대해 업계의 관심이 높아지고 있다.

업계는 이같은 계몽아트콤의 강경 대응방침이 이제까지 업계의 관례였던 '눈치보기'에서 정당한 절차에 의한 권리를 보장받아야겠다는 '홀로서기'로의 변화라고 보며 사태의 추이에 주목하고 있다.

"아동들에게 보여주기에는 부적절한 폭력장면이 많이 담겨있어 복제허가를 내줄 수 없다"고 한 문체부의 주장이 재량권을 넘어선 것으로 계몽아트콤측은 받아들이고 있다. 계몽의 한 관계자는 "지난해 하반기 판권료로 논란을 빚어 수입을 불허했던 〈슬램덩크〉에 대해서는 아무런 설명없이 허가를 내주고 이미 TV로 전국에 방영된 어린이 드라마에 대해서는 폭력물이라고 허가를 내주지 않는 것은 뭔가 잘못된 행정"이라고 신랄하게 비판하고 있다.

한편, 이에 대해 YMCA 등의 사회단체는 "이미 TV로 방영했다지만 폭력이 난무하는 작품이라고 판단이 섰다면 비디오 제작은 불허해야 마땅하다"며 문체부의 지침을 지지했다.

알라딘 비디오 판매 호조

지난 7월 22일 출시된 애니메이션 비디오 〈알라딘〉이 소비자 판매시장(셀스루 마켓)에서 강세를 보이고 있다.

25일 관련업계에 따르면 브에나 비스타가 선보인 애니메이션 비디오 〈알라딘〉은 출시한 지 3일만에 20만권이 판매된 것으로 잠정 집계되었다.

비디오 대여점에서는 11만권, 음반 서적상 등에서는 8만여권 등 총 20만권이 판매된 〈알라딘〉은 이렇게 해서 7월 당초 목표였던 25만권의 판매목표 달성에 일단 성공했다.

Super Street Fighter II X
Grand Master Challenge

스페셜 금단의 비법

슈퍼 스화2 터보

무적의 보스였던 고우키를 유저가 선택할 수 있는 비법이 드디어 발견되었다!!

고우키를 선택하기 위한 방법



1. 시작하면 류 자리에서 1초 기다린다.

2. 그리고 T.호크 자리에서도 1초 기다린다.



3. 가일 자리에서도, 캐미자리에서도 1초씩 기다린다.



4. 다시 류의 자리로 돌아와 스타트버튼을 눌러놓고 펀치버튼 3개를 동시에 누르면 성공이다

고우키의 6대 필살기 & 슈퍼 필살기



1. 호파동권 ↓↘→ +펀치

2. 작열 파동권 ←↙↓↘→ +펀치



3. 참공 파동권(공중에서) ↓↘→ +펀치

4. 호승룡권 →↘↓ +펀치



5. 용권참공각 ↓↙← +킥

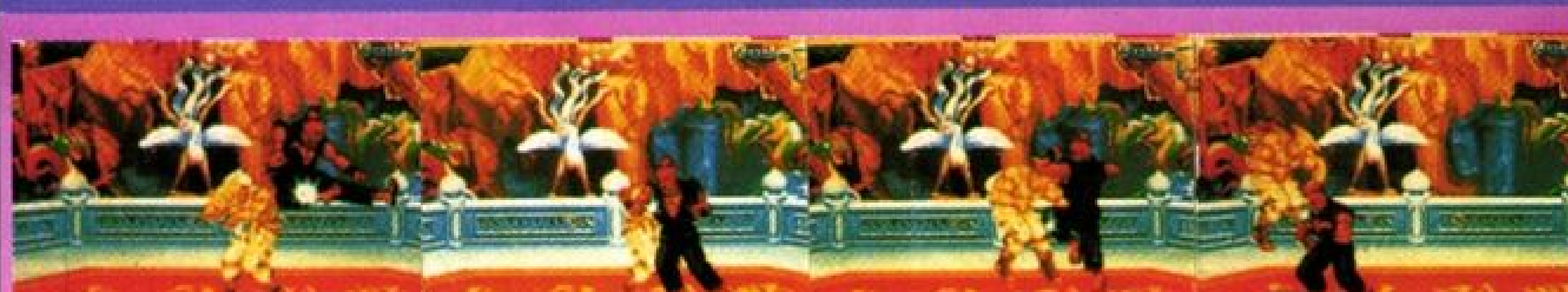
6. 공중 용권참공각 (공중에서) ↓↙← +킥

초필살기 커멘드



이수라 섬공 ↘↓→ +펀치를 3개 동시에 또는 킥 3개를 동시에 입력

연 속 기



1. 점프강킥 강펀치 용권참공각(중) 호승룡권(소)



2. 점프 강펀치



그대로 참공파동권(강)



강펀치―호승룡권(소)

금단의 비법



보내실곳 : 서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층
금단의 비법 담당자 앞

**** 채널을 고정시키세요 !***

여러분 안녕하십니까? 여기는 챔프 방송국입니다. 지금부터 사상 최고의 게이머에 도전하는, 하이테크 게이머들이 펼쳐보이는 멋진 게임의 비기와 챔프의 게임 바퀴벌레들(?)이 발견한 멋진 비법을 펼쳐보이도록 하겠습니다.

**** 뭐야! 게임을 준다구!***

더욱 화려한 코너로 만들기 위해 자신이 발견한 비법을 비디오 테이프와 설명서를 받고 있습니다 (IBM-PC는 캡쳐 화면도 가능). 물론 엽서로도 참여가 가능합니다. 금단의 비법을 보내주신 분 중 채택된 분들에게는 수퍼 알라딘보이 롬팩 또는 소정의 챔프점수를 선물로 드리겠습니다. (보내실 때에는 연락처를 꼭 명시해 주세요.)

챔프 바퀴벌레들이 공개하는 금단의 비법

SFC	SD 비룡의 권
스토리 모드에서 핸디캡 사용	

VS 모드에서 설정하는 핸디캡을 스토리 모드에서도 쓸 수 있는 묘수를 소개한다. 옵션 설정을 한 다음, VS 모드를 선택한다. 1플레이어는 캐릭터를 선택한 후에 핸디캡 설정을 '상당히 유리'에 맞춘다. 그런 다음에 대전을 시작하여 2플레이어를 쓰러뜨린 후에 컨티뉴 화면에서 '빠져나가기'를 선택한다. 그렇게 하면 처음 타이틀 화면이 나오는데 여기서 다시 스타트 버튼을 눌러서 모드 설정을 스토리 모드로 한다. 단, 이때 주의할 것은 대전 모드에서 선택했던 캐릭터를 선택해야 한다는 것이다. 게임이 시작되면 상대방을 공격해 보자. 보통 때와는 확실히 다른 파워로 싸우게 될 것이다.

발견 : 이혼다 명인



옵션 설정을 처음에 한다



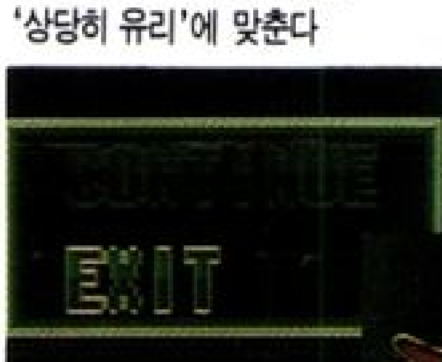
모드 설정시 'VS 모드'를 선택한다



선택한 캐릭터의 핸디캡을 '상당히 유리'에 맞춘다



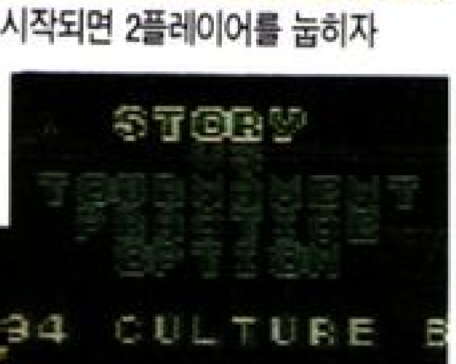
대전이 시작되면 2플레이어를 눕히자



컨티뉴 화면에서 'EXIT'를 선택하자



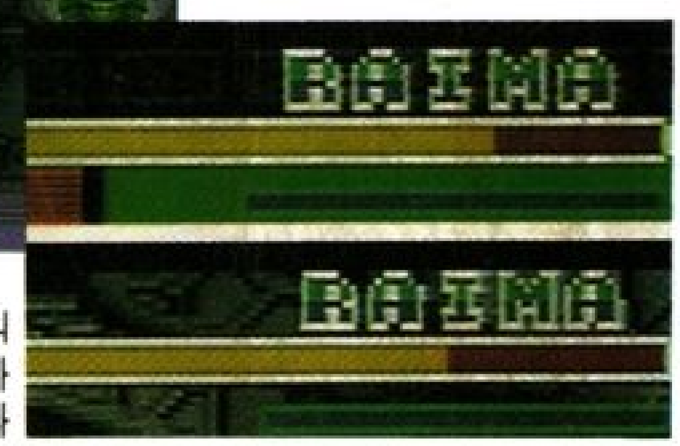
다시 스타트를 누르자



이번엔 스토리 모드를 고르자



VS 모드에서 선택했던 캐릭터를 선택하여 시작하자. 강해져 있을 것이다



비룡이 레이마를 던졌을 때의 데미지를 비교해 보면 아래 메타가 더 많이 줄어 있음을 알 수 있다

SFC	아랑전설 스페셜
료를 게임에 참가시키자 !	

「용호의 권」의 주인공 '료 사카자키'를 선택하여 플레이할 수 있는 묘수이다. 우선 전원을 넣으면 타카라 로고가 나타날 때 하, 우하, 우, 우하, 하, 좌하와 X버튼을 재빠르게 입력한다. 타이틀 화면에 '아랑전설'이라는 문자가 청색으로 변해 있으면 성공이다. 이것으로 어떤 모드에서든지 료 사카자키를 선택하여 플레이할 수 있다.

다음으로 료 사카자키의 기술을 적어 보았다.

기술 이름	조작법
호황권	하, 우하, 우+Y 또는 X
비연 질풍각	좌하(축척), 우+B 또는 A
빌트 어퍼	우, 하, 우하+Y 또는 X
잠열권	X 버튼 연타
패왕상후권	우, 좌, 좌하, 하, 우하, 우+X
용호 난무	하, 좌하, 좌, 좌하, 우+A+B



전원을 넣고 타카라 로고가 나오면 커멘드를 입력하자





아랑 전설이란 글자 중간에 불타는 색이 적색에서 청색으로 바뀌면 성공이다

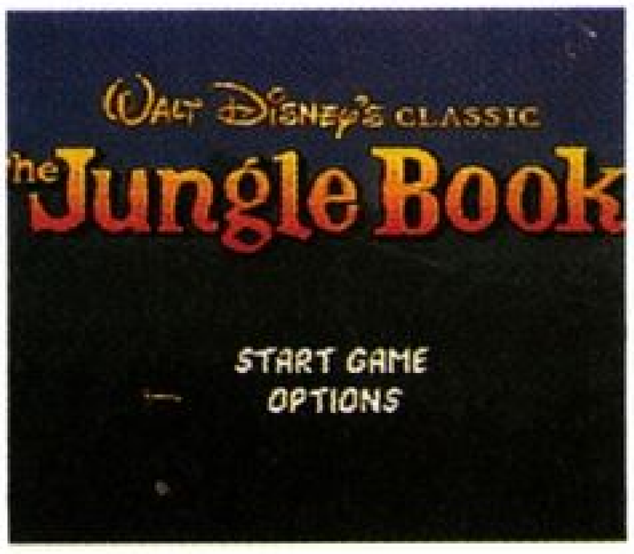
SFC	정글북
다기능 커멘드	

다양한 기능을 사용할 수 있는 커멘드가 송백정의 손에 의해 발견되었다. 본체의 전원을 넣어 메이커 명이 표시되면 상, 상, 상, B, B, Y, Y, 셀렉트, 상, 하, 좌, 우, B, 상, Y 순으로 입력한다. 여기서 소리가 나면 성공한 것이다. 타이틀 화면에서 「OPTIONS」을 선택하면 존재하지 않았던 「LEVEL」과 「CHEAT」의 항목이 추가된다.

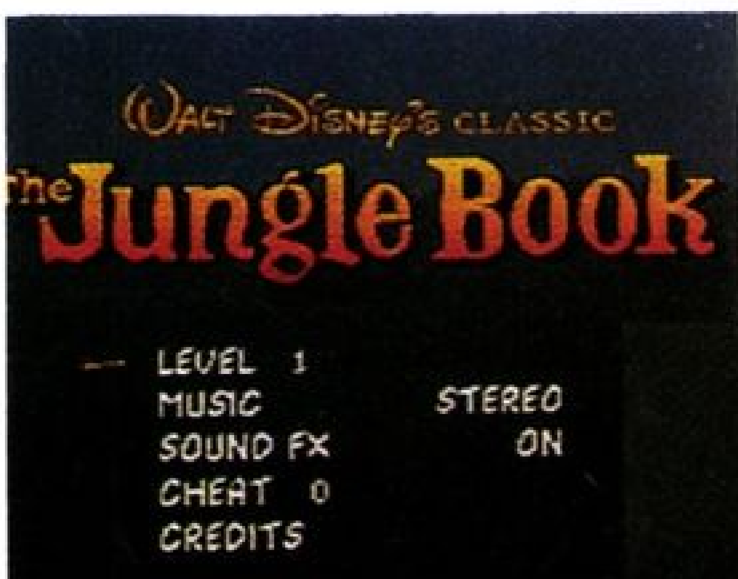
발견 : 송백정 명인



이 화면에서 커멘드를 입력



여기서 「OPTIONS」를 선택



항목이 추가된다



레벨1을 선택하자


일반 게임이군…



레벨11 선택하자




색다른 스테이지군…

SFC	슬랩스틱
숨은 행성으로 갈 수 있다	

수수께끼의 숨은 행성에서 '발명은 내친구'를 모두 볼 수 있는 숨은 기술이다.

우선 우주선을 입수하는 곳까지 게임을 진행시켜 우주로 나올 수 있도록 해 둔다. 다음에 '극잘성'에서 우측 방향을 향해 우주를 진행하면 화면에 「키라라 별」이라는 표시가 나온다. 여기에서 A를 누르면 키라라 별에 착륙할 수 있다.

이 별에는 도서관이 있어서 레벨 1에서 레벨 80까지의 「발명은 내친구」 책이 있다.



카라라에는 도서관이 있어 마음대로 책을 볼 수 있다



80레벨의 책을 찾을 수 있다

SFC	슬랩스틱
남쪽 섬의 숨은 이벤트	

남쪽 섬에 있는 밀림 촌에서 귀중한 아이템을 받을 수 있는 숨은 이벤트가 원더홍에 의해 발견되었다.

사전에 '오덴키마마상' 이라는 날씨를 바꿀 수 있는 아이템을 1개 준비해 두자. 그리고 로코코마을에서 가짜 촌장을 퇴치한 후 남쪽 섬에 있는 밀림 촌으로 가자. 이 섬의 이벤트는 이미 클리어해 있으므로 다시 올 필요가 없지만 한번 가보면 가뭄이 계속돼 비가 오지 않아 마을 사람들이 곤란을 겪고 있다. 그곳에서 주인공에게 오덴키 마마상을 장비시켜 사용한다. 그러면 비를 내리게 할 수 있어 마을을 구할 수 있다. 그런 후에 촌장의 집에 가면 사례로 「트위스트레이저」와 「블레이크스톤」을 받을 수 있다.

발견 : 원더홍 명인



밀림속에서 장마를 겪고있나



'오덴키 마마'를 장비하자


비가 온다

SFC	도럭키(DOLUCKY) A리그 사커
숨겨진 모드를 즐긴다	

타이틀 화면에서 상, 좌, 하, 우, B, 우, 하, 좌, 상, Y, 좌, 우, 상, 하, X, L, R의 순으로 입력한다. 다음 '카킹'이란 소리가 들리면 성공이다. 스타트 버튼을 눌러 보면 4개의 항목이 생긴다. 이것이 숨겨진 모드이다.

첫번째는 '신코드(しんこうど)'항목인데 이곳에서 0부터 4까지 선택하여 '투어 모드'에서 면 셀랙트를 할 수 있다.

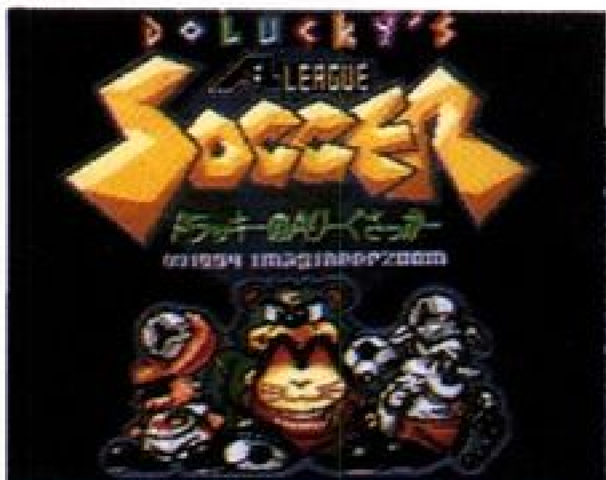
두번째는 '두더지(もぐら)' 항목인데 '선택하다(えらべる)'를 하면 대전 모드와 투어 모드에서 두더지팀을 고를 수 있다.

세번째는 'V.S 올스타'항목이다. '하다(やる)'를 선택하면 대전 모드에서 도럭키와 고

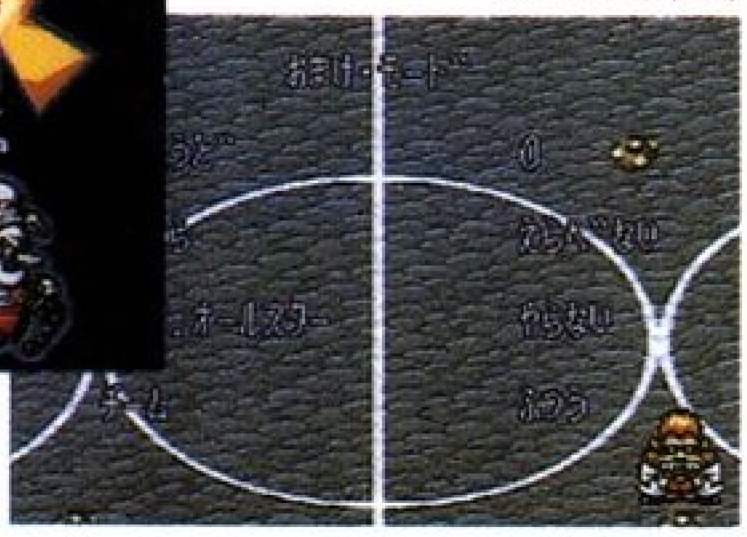
로의 혼성팀 대 포치와 레빗의 혼성팀으로 올스타전을 열 수 있다.

네번째는 '팀' 항목으로써 '캡틴(キャプテン)'을 선택하면 주장들로만 구성된 팀을 선택할 수 있다.

발견 : 원더홍 명인



타이틀 화면에서 커맨드를 입력하자



숨겨진 모드가 화면에 4개의 항목으로 나타난다



0부터 4까지 선택하면 면 셀렉트를 할 수 있다



'선택하다(えらべる)'를 고르면 두더지팀을 사용할 수 있다



'하다(やる)'를 선택하면 올스타전을 할 수 있다



'캡틴'을 선택하면 주장들로 이루어진 팀이 나온다

GB	미소녀 전사 세라문R
최강자가 되는 패스워드	

처음부터 남은 인원을 9명으로 된 상태에서 플레이가 가능해 진다.



패스워드는 '00009999'이다. 이것을 입력하고 컨티뉴하면 보통 때의 남은 인원수인 3명이 9명으로 되고 소녀 모드를 처음부터 플레이할 수 있게 된다. 스코어는 처음부터 9만점을 기록하게 된다. 단 한번 게임 오버가 되어 컨티뉴하면 보통 때의 3명으로 다시 돌아가게 된다.

발견 : 정부미 명인

SFC	슈퍼스화2
진행을 빨리빨리	

토너먼트 모드에서 컴퓨터가 작동하는 캐릭터의 시합을 빠르게 할 수 있다. 시합이 시작되기 전에 A, B, X, Y, L, R, 셀렉트 순으로 눌러주자. 그러면 캐릭터의 행동과 타이머가 굉장히 빨라진다. 순식간에 시합이 끝나게 된다.

발견 : 우춘리 명인





컴퓨터가 선택한 캐릭터들의 시합에서 A, B, X, Y, L, R, 셀렉트 버튼의 순으로 눌러주자.

SFC	슈퍼 스화2
필살기를 버튼 하나로	

옵션의 버튼 설정에서 킥버튼 2개를 사용불능으로 놓자. 그 상태에서 바이슨을 선택하자. 그리고 남은 킥버튼으로 '턴펀치'를 구사할 수 있게 된다. 손버튼도 마찬가지 방법으로 '턴펀치'를 낼 수 있다.

발견 : 이혼다 명인



옵션에서 중킥을 제외한 2개의 버튼을 사용 불능으로 하자



사용 가능한 나머지 버튼으로 턴펀치를 사용해 보자

SFC	슈퍼 스화2
프로필을 한꺼번에 보기	

2플레이어측의 패드를 이용하여 캐릭터의 소개 화면이 나올 때 L과 R버튼을 계속 누르고 있자. 그러면 소개 장면을 연속해서 볼 수 있다.

발견 : 이준탱 명인



소개시 'L'과 'R' 버튼을 누르자



연속해서 소개를 볼 수 있다

드리블 연습이 시작되면 오른쪽을 향한 다음 A와 스타트를 동시에 누르자





여기서 슛이 된다!



골이 결정되면 데모 화면에 주목하자

SFC	J리그 익사이트 스테이지 '94
슛을 날려 보자!	

트레이닝 모드의 드리블 연습중 A와 스타트 버튼을 동시에 눌러주면 슛을 할 수 없는 드리블 연습에서 슛을 할 수 있게 된다. 여기서 오른쪽을 향하여 슛을 넣으면 '미요라 가즈요시'라는 선수가 달리는 장면을 볼 수 있다.

발견 : 김종팔 명인



슛한 트레이닝 모드의 선수는 가즈였다

MD	로보캅 VS 터미네이터
무기 선택	



무기 셀렉트

게임중에 포즈를 한 후 B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B를 누르고 포즈를 해제한다.



스피드 업

포즈를 한 상태에서 A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B를 눌러준 후 포즈를 해제한다.

54인 모드

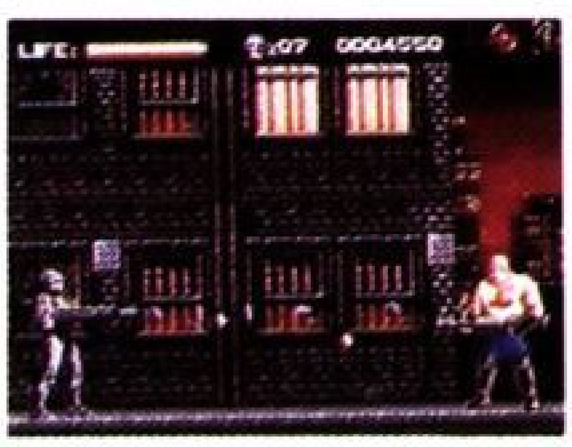
포즈를 한 상태에서 C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B를 누르면 숨겨진 방에 있는 남은 인원의 수가 54로 늘어난다.

바이올런스 모드

포즈를 한 상태에서 C, B, A, B, B, A, B, B, C, B, B, C, C, B, B, C, B, C, A, C, C, A, A, A, B, B, B, A, C, A를 누른 후 해제한다.

MD	드래곤즈 레이어
전화면을 자동진행	

게임중에 (화면이 움직이는 동안) 방향키를 우, 우, 좌, 좌, 하, 하, 상, 상순으로 누른다.



다시 커멘드를 입력

라이프가 감소하지 않는다

게임중에 상, 상, 하, 하, 좌, 좌, 우, 우를 누른다.

자동 진행 모드

A, B, C 버튼을 누른 상태에서 상, 하, 좌, 우, 우, 좌, 하, 상을 누르자.



발견 : 송백정 명인



좋아하는 스테이지를 고르자

전원을 넣은 후 세가 로고가 나오고 타이틀 화면이 나오기 전에 2플레이어의 패드로 A, B, C, C, B, A의 순서로 누른다. 타이틀 화면에서 옵션 화면으로 들어가 보면 맨 아랫부분에 'MAP'이라는 항목이 추가돼 있다. 여기서 좋아하는 스테이지를 골라 즐길 수 있다.

발견 : 이돌컴 명인

독자들이 공개하는 금단의 비법

(금단의 비법을 보내주신 독자분들에게는 각각 챔프점수 100점씩을 드리겠습니다)

GB	사무라이 쇼다운
마지막 보스 선택	

방법은 의외로 간단하다. 처음 데모 화면중 하오마루의 눈이 보여지는 순간 SELECT 버튼을 3번 누르고나서 '돈' 소리가 나면 성공이다.



비각
↓↘→+B↑
←↙↓↘→+A
심판
↓↘→+A
←→↙↓↘+B OR A
아마쿠사(삼각 도약 중)
↓↘→+A OR B
↓↙←+B

챔프점수 100점

정석원/



단번에 상황을 역전시킬 수 있는 초 필살기를 발견했다. 이런 놀라운 기술은 세상에 알려야 속이 시원하다. 으하하 공개 시작!

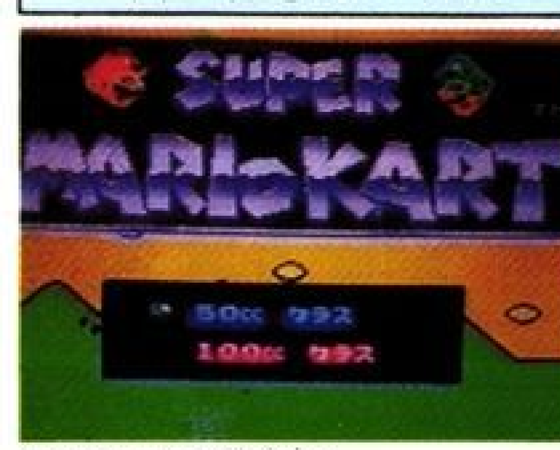
패왕상후권
←→↙↓↘→+킥 버튼 2개를 누른다.

챔프점수 100점

조규섭/

SFC	마리오 카트
마리오 카트 풍선없는 차 발견	

마리오 카트에서의 초 비법 발견! 우선 배틀 모드에서 열심히 싸우다 고의로 진다. 풍선이 다 터졌을 때 B버튼을 누르자. 그리고 잠시후 풍선 없는 자동차가 등장 할 것이다. 단 B버튼을 떼어서는 안되므로 명심하자.



풍선없는 차를 찾아라!

챔프점수 100점

문근모/

IBM-PC	프린세스 메이커 2
프린세스 메이커2 '돈올리기'	



교육비 걱정 없죠!

PM2는 교육비가 올라서 상당히 피곤할 것이다. 이런 걱정을 없애줄 금단의 비법! 세이브 화일(예 : F101.GNX) 등을 PCTOOLS 등으로 섹터 0의 176, 177번지를 FF, FF로 고친다. 그후 게임을 실행시키면 풍족한 생활을 할 수 있다는데…

챔프점수 100점

김경훈/

챔프클럽

신상품·테이프·비디오·
CD·서적·영화·가볼만한 곳

신발



고독의 계절, 가을에 어울리는 색상과 견고한 디자인이 돋보이는 신발. 거리의 자유인이 되자!

◆판매 : (주)삼나스포츠
◆연락처 : 549-0157
◆가격 : 43,000~89,000원



신상품

라디오

독특한 디자인, 세련된 색상의 라디오! 우리가 좋아하는 음악방송도, 다양한 뉴스도 정말 멋지게 들릴 것같다!!

◆판매 : 모노하우스
◆가격 : 96,000원



수퍼 IQ



IQ를 높이고 싶은 사람은 모두 모여라! 천재는 태어나는 것이 아니라 만들어 지는 것을 확실하게 보여줄 것이다.

◆판매 : 로드피아
◆연락처 : 501-7767
◆가격 : 198,000원

아메리칸 배틀 게임



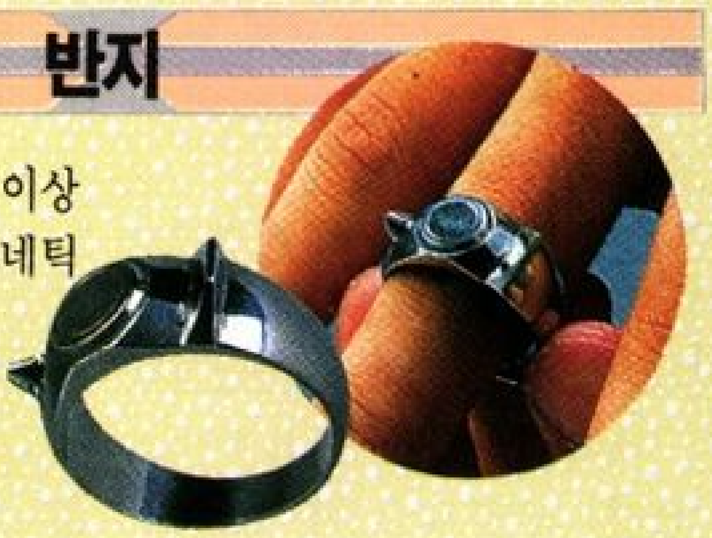
4인 동시플레이 가능, 화려한 컬러, 우주요새 디자인! 가을 햇살을 받으며 친구들과 함께 즐겨보자!

◆판매 : 츠쿠다 오리지널
◆연락처 : 03-3871-3181
◆가격 : 3,980엔

반지

심플한 디자인, 100가지 이상 다양한 기능의 강력 마그네틱 반지.

◆판매 : 웨스턴 링
◆연락처 : 03-3209-2693
◆가격 : 5,500엔



팻치

간단한 방법으로 새로운 느낌을 만들어 보자! 옷에 자유자재로 붙이는 팻치를 이용해 올 가을을 알뜰하게!!

◆판매 : THE SKY'S
◆연락처 : 790-0667
◆가격 : 2,000~6,000원



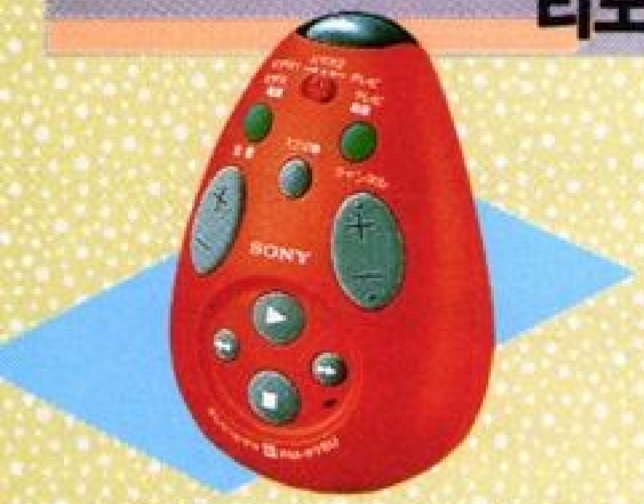
운동기구

건강한 몸에 건강한 정신을 위하여 꼭 필요한 운동기구. 여름에 쌓인 물배를 쏘~옥~빼서 균형있는 몸매를!



◆판매 : 대원상사 ◆연락처 : 032-673-8411 ◆가격 : 18,000원

리모콘



평범한 것을 거부한 신감각의 타원형 리모콘. 디자인뿐만 아니라 기능도 탁월해요!

◆판매 : 소니
◆연락처 : 03-5448-3311
◆가격 : 3,200엔

IBM-PC전용 조이스틱-아트맨-

이제 IBM-PC게임도 조이스틱으로 즐기는 시대! 깔끔한 디자인, IBM-PC와의 높은 호환성, 4개의 터보발사버튼 내장 등 다양한 기능으로 게임을 더욱 재미있게!!

◆판매 : (주)다훈전자
◆연락처 : 032-675-7755
◆가격 : 18,000원



모자

모자 하나만으로도 자신만의 개성을 완벽하게 표현할 수 있다! 멋진 모자를 쓰고 거리를 나서면 나도 개성파!!

◆판매 : 리복
◆연락처 : 540-7321
◆가격 : 10,000~15,000원



코닥 펀

더이상 무겁고 비싼 카메라는 싫다! 간편하고 잘 찍히는 코닥 펀으로 가을의 추억을 만들어 보자!!



◆판매 : 코닥
◆연락처 : 759-6111
◆가격 : 12,000원

테이프

애니메이션 모음집

애니메이션(ANIMATION)과 이메지(IMAGE)의 합성어인 애니메이지(ANIMAGE)를 타이틀로 한 이 작품은 작품성 있는 유명 애니메이션의 주제 음악을 모아서 만든 작품. 오리지널을 완벽하게 연주하여 매니어들 요구를 충족시켜준다. 곧 CD로도 발매될 예정.

◆발매원 : 새샘음반
◆연락처 : 416-0430
◆가격 : 4,000원



느낌



KBS-2 TV미니시리즈 "느낌"의 사운드 트랙 앨범. '사랑하고 있다는 걸'로 가요 순위 정상을 차지하며 공전의 히트를 기록한 손지창의 새로운 야심작이기도 한 이번 앨범에서는 음악에 대한 식을 줄 모르는 정열을 느낄 수 있다.

◆발매원 : 워너뮤직코리아
◆연락처 : 722-4800
◆가격 : 4,200원

전동석

"바람이고 싶어 강물이고 싶어"라고 시작되는 아름다운 멜로디의 CM송을 부른 전동석이 "가끔씩 문득"을 타이틀로 데뷔 앨범을 발표했다. 작곡, 작사, 편곡, 기타연주에 능한 전동석은 컴퓨터를 철저히 배제하고 모든 녹음을 연주자가 직접 연주해 진실된 소리를 들려주고 있다.



◆발매원 : 지구레코드 ◆가격 : 4,200원
◆연락처 : 353-3151

CD

진·여신전생 Ⅱ



◆발매원 : 포니캐니온 ◆가격 : 3,500엔

악마합체 시스템으로 유명한 롤플레잉 게임인 "진·여신전생 Ⅱ"의 음악CD가 나왔다. 이번 CD는 더블CD로서 디스크 1은 런던 필 오케스트라를 기용해서 제작한 어레인지 버전이고, 디스크 2는 입체음향을 사용한 생동감 넘치는 작품으로 되어있다.

유유백서2



◆발매원 : 미디어 레모라스 ◆가격 : 2,500엔

남성팬 못지않게 여성팬으로부터 열광적인 지지를 받고 있는 유유백서가 격투액션 게임화되었다. "유유백서2—격투의 장"이 바로 그것인데, 바로 그 게임에 수록되었던 33곡의 음악을 CD로 담았다. 격투의 흥분을 다시 한번 음악으로 느껴보자.

슈퍼 스트리트 화이터



◆발매원:소니레코드 ◆가격2,800엔

초인기 격투게임 애니메이션인「슈퍼 스트리트 화이터 Ⅱ」의 사운드트랙이 발매되었다. 화이터들의 화려한 액션을 떠오르게 하는 음악이 CD로 화려하게 펼쳐진다. 언제나 무수한 화제를 몰고 오는 스화시리즈 사운드트랙으로 격투의 흥분을 느껴보자.

베어너클 Ⅲ

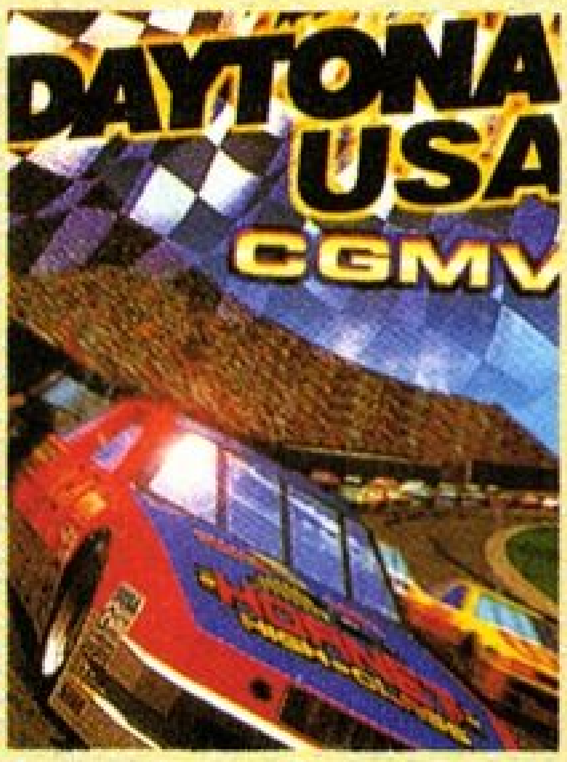


◆발매원:알파레코드 ◆가격2,500엔

수퍼 알라딘보이의 유명한 액션 게임 베어너클3의 사운드트랙이 드디어 등장! 많은 게임음악을 담당하여 높은 평가를 얻고 있는 유조 코시로의 전 18곡이 수록되어 있다. 베어너클 시리즈의 수준높은 음악을 즐겨보자.

비디오

데이토나 USA



빠른 속도로 최고의 주가를 올리고 있는 세가의 3D 레이싱 게임「데이토나 USA」가 비디오로 출시되어 게임 유저들에게 즐거움을 더해주고 있다. 최신 폴리곤영상과 박진감 넘치는 사운드가 환상적으로 어우러져 생생한 스피드감을 온몸으로 느낄 수 있다.

◆발매원 : 도시바EMI
◆가격 : 4,900엔

폴리스맨3

독불장군식의 경찰역할, 정의감이 넘치고 상부와 대항하며 독자적으로 악당들을 물리치는 스토리에 단골로 출현하며 경찰역의 보증수표가 되버린 이수현이 주연한 영화. 범죄집단과 그 뒤를 쫓는 경찰의 이야기는 액션 영화에 자주 등장하는 소재지만 언제 보아도 통쾌함과 스릴이 넘친다.



◆발매원 : 비엠코리아
◆연락처 : 701—0130

달려라 부메랑

SBS—TV에서 인기리에 방영되면서 미니카 붐을 일으킨 "달려라 부메랑". TV종영과 동시에 비디오로 출시된다. 깜찍한 모양만큼이나 사랑스런 미니카에 기어를 달고 성능을 변형시키면서 직접 조종하는 소년소녀들의 이야기. 어린이들이 늘 가까이에서 즐기고 좋아하는 미니카를 소재로 하여 박진감 넘치는 미니카 경기와 함께 주인공들이 자신의 개성을 살려 개발한 멋진 미니카를 볼 수 있다.

◆발매원 : 퉁키홈비디오
◆연락처 : 517—6204



서적

이거 내 PC 맞아?



하루가 멀다하고 등장하는 고기능의 PC에 더이상 열등감을 가질 필요가 없다. PC의 성능 향상을 위한 '깔대기 이론'을 이용해 PC를 분석, 진단하여 문제점을 쉽게 해결하는데 목적을 둔 책. 최적화 기법으로 PC를 강력하게 만들어 줄 것이다.

◆발행원 : 한글과 컴퓨터
◆연락처 : 826-0676
◆가격 : 7,000원

아하! 윈도우

쉽고·빠르고·재미있는 윈도우 입문서. 이해하기 쉽게 만화로 구성되어 어려운 윈도우도 체계적으로 배울 수 있다. 또한 윈도우에 쓰이는 기본 용어를 수록하여 편리하게 이용할 수 있다.

◆발행원 : 영진출판사
◆연락처 : 794-9000
◆가격 : 4,000원



프리윌리

11살 소년 제시와 3톤 돌고래 윌리와의 아름다운 우정을 그린 소설. 넓은 바다가 아닌 좁은 유원지에 갇혀 애완동물처럼 가련한 신세가 된 윌리, 과연 욕심많은 소유주의 잔인한 음모를 제시가 막을 수 있을 것인가?!

◆발행원 : 가교 ◆가격 : 4,500원
◆연락처 : 762-0598



만화보다 영어가 더 재미있네

쉬운 영어가 좋은 영어다. 어렵고 복잡하게만 느껴지던 영어를 쉽고 재미있게 즐기게 해주는 유쾌한 책.

◆발행원 : 국민출판사
◆연락처 : 325-1752
◆가격 : 5,000원



영화

의뢰인(The Client)



◆개봉관 : 미정
◆개봉일 : 미정
◆중학생 관람가

안녕하십니까!
변호사 레지 러브입니다.
자질구레한 이혼 소송만 처리하며 하루하루를 무료하게 보내고 있던 차에 한 소년이 찾아왔습니다. 단돈 1달러를 내놓으며 소년은 제 삶을바꾸어 놓을 만큼 어마어마한 사건을 의뢰했습니다. 상원의원 살해사건의 배후에 얽힌 마피아의 거대한 음모…
소년과 저의 용기만으로는 재판에 이길 자신이 없습니다. 당신의 지혜로운 도움이 필요합니다. 부디 도와주세요.

변호사 R. Love

크로우(The Crow)

악으로 가득찬 도시의 빈민가. 어느날 밤, 록가수인 에릭과 그의 약혼녀는 악당 톱 달라 일당에게 무참히 살해된다.

그로부터 1년 후 에릭은 알 수 없는 힘에 의해 되살아나게 된다. 그는 정체불명 까마귀의 안내로 자신을 죽인 악당들을 하나하나 찾아내어 그들이 자신과 약혼녀에게 저질렀던 방법으로 차례차례 처치해 나간다.



◆개봉관 : 미정
◆개봉일 : 미정
◆중학생 관람가

가볼만한 곳

엑스피아 월드

대전 엑스포장이 [엑스피아 월드]라는명칭으로 재개장했다.

정부관과 소재관, 우주탐험관 등 7개 전시관에는 학생들의 과학기술 교육을 위한 [과학교실]을 마련하고, 각종 로보트를 총집합시킨 [로보트 월드]를 새롭게 조성했다. 또, 엑스포극장에서는 뮤지컬 과학영화, 세계 전통문화축제 등의 문화행사를, 놀이마당에서는 탈춤, 에어로빅, 엑스포 기네스를 펼친다.

네모네모로직!
디즈니랜드 티켓을 잡아라!

네모네모 로직 속에는 재미있는 그림과 함께 동경 디즈니랜드 여행권 등의 푸짐한 상품이 숨어 있습니다.



특명! 숫자와 네모칸 사이의 수수께끼를 풀어라!

네모네모 로직 1, 2권 속에는 동경 디즈니랜드 여행권과 16비트 게임기 등 푸짐한 상품을 탈 수 있는 제2차 네모네모 로직 경연대회 응모 카드가 수록되어 있습니다.



제1차 네모네모 경연대회에서 수상한 양재고교 3년 김용정양의 도쿄디즈니랜드에서의 모습.

■ **마감** : 1994년 12월 31일
■ **시상** : 최우수상(1명)/'동경 디즈니랜드(3일)
우수상(1명)/16비트 '슈퍼컴보이' 게임기 1대
장려상(3명)/신세대 감각의 무선호출기(삐삐)
테츠야 니시오 편저/국판변형/168면/값 각권 5,000원

오늘 처음 네모네모 로직을 만나는 분을 위해 네모네모 로직 공략법을 소개합니다! (마지막 찬스!)

기본룰 1

가로열 상단과 세로열 좌측 옆에 표시된 숫자는 그 열에 있는 '검은 칸'의 갯수를(숫자는 연속해서 칠해야 한다. 2개 이상의 숫자는 한 칸 띄고 연속해서 칠한다) 나타낸다. '검은 칸'을 칠한 열 중 주어진 숫자만큼 다 칠해진 열의 나머지 빈 칸은 모두 ×표로 만든다. 또 규칙에 따라 칠해가다 반드시 이 칸은 검게 칠해지지 않은 칸이라는 논리가 성립하는 칸도 ×표시를 해둔다.

기본룰 2

숫자가 2개 이상 써져 있을 때는 먼저 나온 순서대로 칠을 해야 한다. 즉 숫자가 상·하로 놓여 있으면 칠하는 순서를 상에서 하로, 좌·우로 놓여 있으면 좌에서 우 순서로 검게 칠해야 한다.

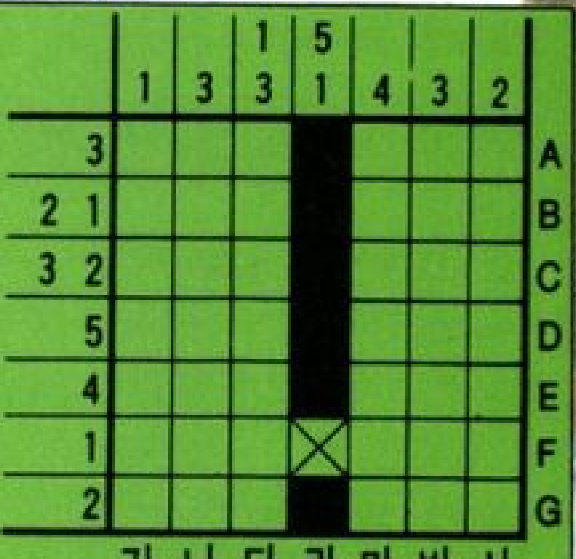
공략 1

모자라거나 남는 칸이 없이 순서대로 검게 칠하면 칸이 꽉 차게 되는 열부터 처리한다. 즉 띄어야 할 칸과 색을 칠해야 하는 칸을 포함해 해당열의 크기(이 문제에서는 7칸)와 같은 열부터 처리한다.

앞서 설명한 대로 〈예제〉의 바둑판 그림(가로와 세로 각각 7칸짜리 문제) 상단 라열에서는 5와 1이라는 숫자 2개가 있다. 이 숫자가 나타내는 의미는 5칸을 먼저 검게 칠한 후 1칸을 띄고 1칸을 칠하라는 뜻으로 맨 윗칸부터 순서대로 칠해보면 칸이 모자라거나 남음이 없이 해당열의 크기 7칸에 딱 들어맞는, 처리하기 제일 쉬운 열임을 알 수 있다. 〈그림 1 참조〉



〈예제1〉

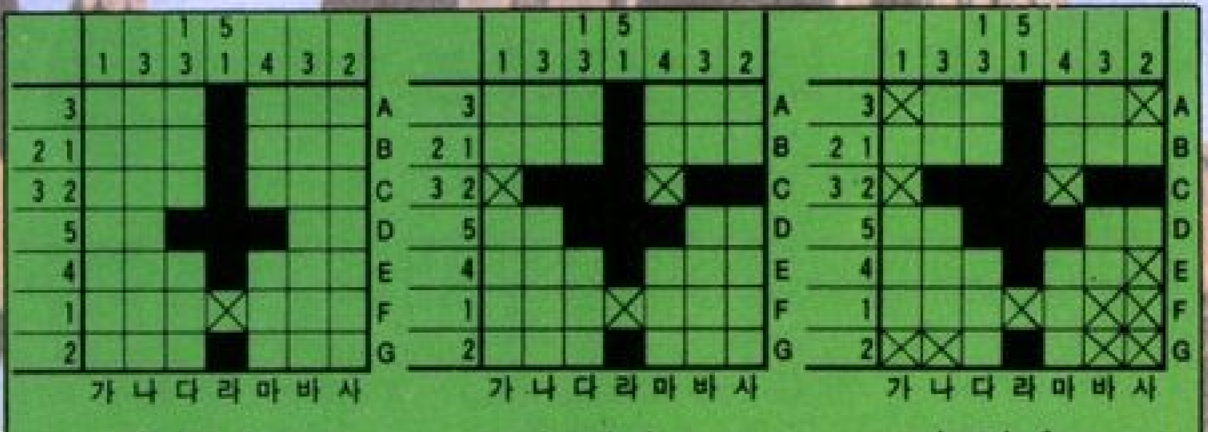


〈그림 1〉

공략 2

바둑판 상단 또는 좌측면에 나타난 한 개짜리 숫자 중 반드시 열 크기의 1/2이상되는 큰 숫자부터 먼저 처리한다(여기서는 열의 크기가 가로, 세로 7이므로 1/2인 3.5이상 되는 숫자인 4, 5부터 처리). 따라서 D, E열과 마열을 처리한다.(이 경우 반드시 칠해야만 하는 공통부분만을 찾아 칠한다. 일명 '공약수법칙')

우선 D열은 숫자가 5로 이것은 5칸을 연속해 칠하라는 뜻인데 어느 칸에서부터 칠해야 할지는 아직 모르지만 맨 좌측부터 시작해 5칸 칠해질 경우와, 또 역으로 맨 우측부터 5칸이 칠해질 경우를 가정하면 어디서부터 시작해 칠하든 적어도 〈그림 2〉와 같이 가운데 3칸(공약수법칙 부분)은 칠해지게 된다. 같은 방법으로 E열과 마열을 처리해보면 라열과 D열에 의해 이미 검은 칸으로 메워져 있음을 알 수 있다.



〈그림 2〉 〈그림 3〉 〈그림 4〉

공략 3

이미 칠해진 칸을 중심으로 연관된 다른 열을 최대한 색칠한다(이 경우도 제일 손쉬운 숫자 1개짜리부터 처리하고 다 처리됐으면 다음은 숫자 2개짜리 중 쉽게 처리할 수 있는 것부터 처리한다).

C열의 숫자 3·2를 보면 중앙의 검은 칸은 절대로 숫자 2에 포함되지 않는다. 논리적으로 숫자 2에 포함된다면 좌측부분에는 한 칸 이상 떨어지면서 숫자 3을 색칠해 들어갈 칸이 부족하기 때문이다. 그러므로 중앙의 검은 칸은 숫자 3을 나타내는 칸의 일부분이며 한칸 띄고 숫자 2를 칠해야 하므로 숫자 3의 마지막 검은 칸이라는 것을 추론할 수 있다(이런 추론이 가능한 열을 빨리 잘 찾아내 먼저 처리하는 것이 문제를 빨리 풀 수 있는 열쇠). 따라서 C열은 맨 좌측을 1칸 띄고 3칸 칠하고 1칸 띄고 2칸 칠하는 열이라는 것을 알 수 있다. 아울러 나타난 숫자대로 검은 칸을 다 칠한 열의 남은 빈 칸은 반드시 ×표시로 마무리를 해주어야만 다른 연관된 답을 찾기 쉽다. 즉 C열의 검은 칸 외에 빈 칸은 모두 ×표로 마무리해 준다.

'반드시 검게 칠하지 않는 칸'이라는 논리가 성립되는 칸은 모두 ×표시를 해두어야 한다(앞서 C열의 경우처럼).

공략 4

〈공략 3〉에 따라 연관된 열을 처리하다 보면 A열의 3이란 숫자는 중앙 검은 칸을 포함해 3칸을 색칠하라는 뜻이므로 중앙 검은 칸부터 좌로 검게 2칸이 더 칠해지게 되는 경우 맨 좌측 가장자리는 반드시 ×표, 우로 검게 2칸이 더 칠해지게 된다 하더라도 맨 우측 가장자리는 ×표가 된다(일명 '가정논리법칙', 같은 가정논리를 적용하여 G열, 바열, 사열을 처리하면 〈그림 4〉처럼 된다.

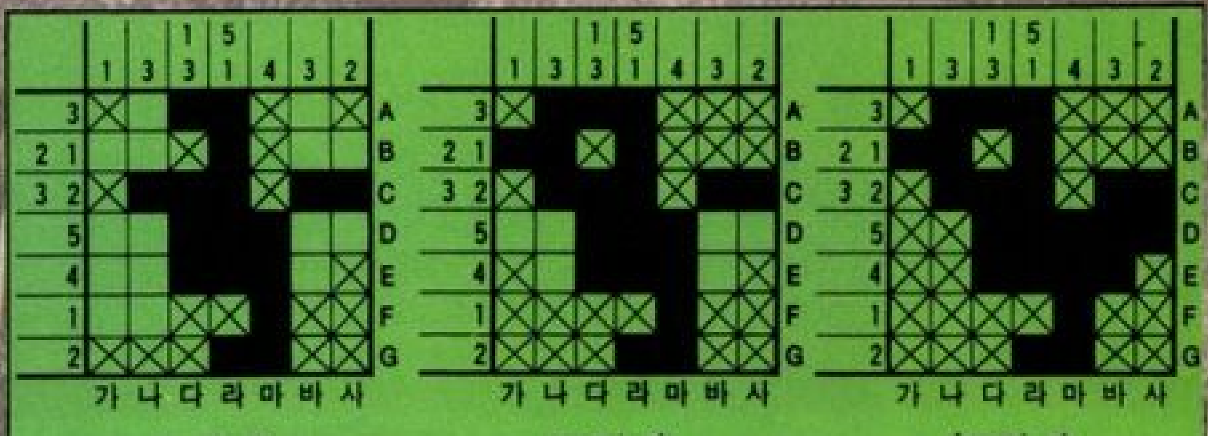
공략 5

가로열을 풀면 세로열이 풀리고 이어서 또다시 살펴보면 이와 연관해서 가로, 세로열이 풀린다(일명 '도미노법칙').

마열을 보면 검게 칠해진 칸 위로는 이미 ×표시가 있으므로 연속된 4칸의 색칠은 하단으로 내려갈 수밖에 없게 되어 그렇게 칠하고 이 열은 표기된 숫자대로 처리됐으므로 나머지 빈 칸은 ×표로 마무리한다. 또 다열을 보면 1·3으로 1칸을 칠하고 1칸 띄고 3칸을 칠하려면 이미 검게 칠해진 2칸이 숫자 3을 나타내는 일부이므로 밑으로 1칸을 더 칠할 수밖에 없으며, 위로 1칸 띄고 1칸을 검게 칠할 수 밖에 없다는 결론(가정논리법칙)이 나오므로 그렇게 칠하고 나머지 칸은 반드시 ×표로 메워둔다. 〈그림 5 참조〉

다시 A열을 보면 3이 연속해서 칠해질 수 있는 칸은 검게 2칸 칠해진 바로 좌측칸일 수밖에 없다는 답이 나오므로 그렇게 처리하고, A열의 나머지 칸은 ×표시로 마무리한다. 〈그림 6〉의 B열을 보면 이미 1칸이 칠해져 있는데 2·1은 순서대로 2칸을 먼저 칠하고 1칸을 칠하라는 뜻이므로 이미 칠해져 있는 1칸 좌측의 비어있는 2칸을 검게 칠할 수 밖에 없다. 그러므로 그렇게 칠하고 B열도 나머지 빈 칸들을 잊지 말고 ×표시로 마무리한다.

E열에는 4라는 숫자가 있는데 이미 3칸은 칠해져 있으므로 맨 좌측 칸은 가정논리법칙에 따라 ×표시. F열은 1인데 이미 1칸이 칠해져 있으므로 F열의 빈 칸에 마무리 ×표시를 한다. 〈그림 6 참조〉



〈그림 5〉 〈그림 6〉 〈그림 7〉

다시 가열을 보면 1이 있는데 이미 1칸이 칠해져 있으므로 열의 빈 칸에 마무리 ×표시를 한다. 나열을 보면 주어진 숫자가 3인데 3칸이 이미 검게 칠해져 있으므로 나머지 빈 칸에 마무리 ×표시를 한다. 바열, 사열도 빈 칸이 주어진 숫자와 똑같이 남아 있으므로 그대로 빈 칸을 검게 칠하면 병아리가 한 마리 탄생하게 된다. 〈그림 7 참조〉

여러분은 바둑판과 연필만 가지고 병아리 한 마리를 탄생시켰습니다.

보너스 환상특급



보너스 특급 9

보너스 환상특급이란 애독자 여러분들을 보너스라는 특급열차로 안내해 드리는 환상적인 코너입니다. 매달 애독자 여러분에게 드리는 챔프티켓을 모아 챔프 창구에서 표를 끊으시면 푸짐한 점수와 선물을 드립니다. 애독자 여러분! 어서 빨리 보너스 환상특급의 세계로 오십시요!

보너스특급 99

또 한가지! 챔프티켓을 창간 1주년 기념호부터 1년치(12개월)를 모아 역장님에게 제출하시면 게임챔프에서 발간한 단행본중 1부 또는, 창간기념 게임음악 CD를 증정해 드립니다.

보너스특급 999

그것만으로는 만족할 수 없는 여러분들을 가륵히 여겨 게임챔프 역장님이 드리는 멋진 선물!! 게임에서 등장하는 캐릭터들의 멋진 모습이 담겨있는 챔프카드를 드립니다.

카드에 적혀있는 점수를 모으면 각종 선물을 탈 수 있는 챔프티켓이 되고, 예쁘게 코팅을 해서 사랑하는 여자친구에게 살짝! (필요한 카드끼리 교환도 가능)

응모요령

매달 20점씩의 챔프티켓을 드립니다. 멋있는 카드도 모으고 상품을 탈 수 있는 점수가 되면 저희 게임챔프에 오셔서 선물을 타가세요. 상품은 240점부터 드리며 증정된 챔프점수는 본사의 컴퓨터에 입력됩니다. 상품을 타기 위해서 점수가 너무 많다고 생각하시죠? 그러나 실망은 금물… 빨리 점수를 모으고 싶으면 게임챔프 책속에 있는 여러가지 코너를 이용해 주세요. 여러분들의 코너인 「틴틴 갤러리」, 「금단의 비법」, 「보너스 환상퀴즈」, 「버그를 잡아라」, 「네모네모 로직」 등에 응모하셔서 선정이 되면 많은 점수를 드리겠습니다. 그러나 아쉽게도 챔프점수의 유효기간은 발행일로부터 1년이라는 사실을 잊지 마세요!

10월호 보너스환상퀴즈 프롤로그

문제 : 최근 SNK사에서 발표한 게임으로 대전형 액션 게임이다. 특이한 점은 현재까지 SNK사에서 제작된 모든 캐릭터가 총동원. 24명의 캐릭터중 3명을 선택할 수 있다는 기록을 세우기도 했다. 200메가의 방대한 용량을 자랑하는 이 게임은 가을 오락실을 뜨겁게 할 작품 중 하나인데, 과연 제목이 무엇일까? (힌트 : 쉬워서 없음)

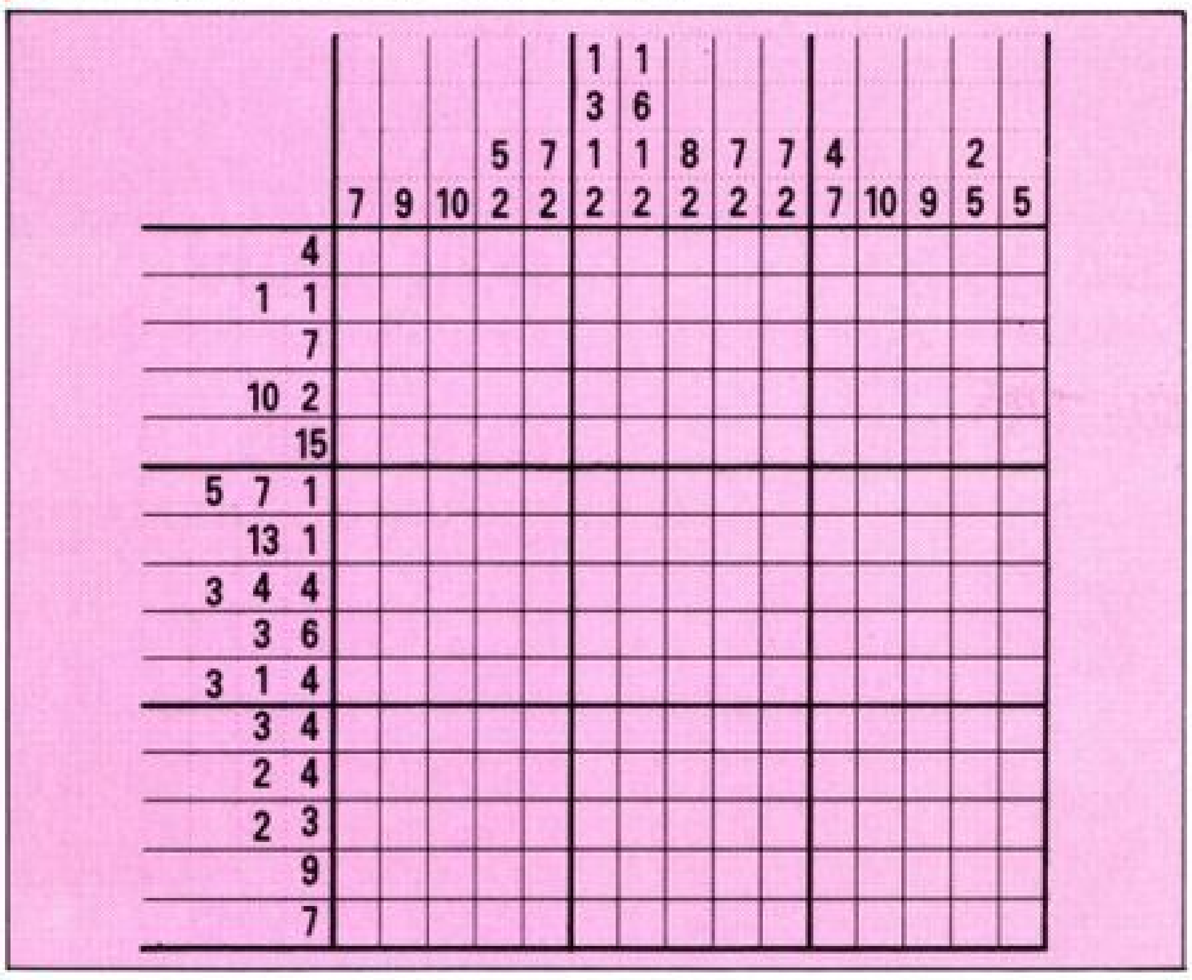
* 이 문제의 정답을 아시는 분은 애독자 엽서에 정답을 기재한 후 9월 20일까지 보너스 환상특급 담당자 앞으로 보내주십시요. 정답자중 10명을 추첨하여 9명에게 소정의 챔프점수를 드리며, 나머지 1명에게는 슈퍼컴보이용 팩을 드리겠습니다. 반드시 애독자엽서의 보너스 환상퀴즈 정답란에 기재해서 보내주세요. 관제엽서를 사용하시면 탈락됩니다. (정답자 발표는 1994년 10월 5일에 발행되는 게임챔프 94년 11월호를 보세요)



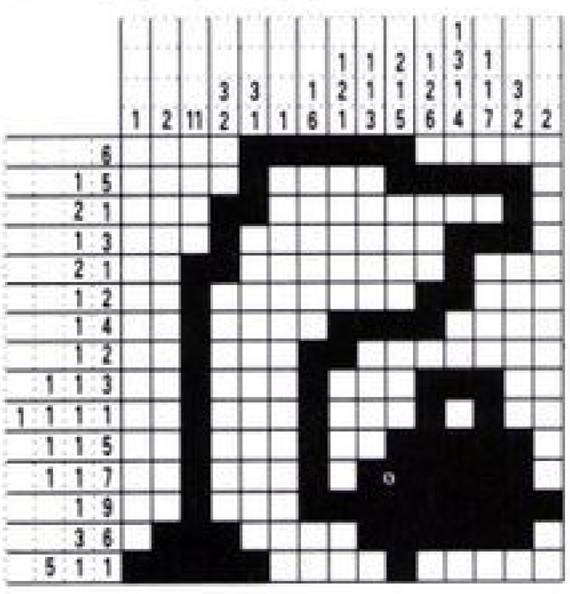
240점 캐릭터 스티커 또는 팬시 책받침	1,000점 과월호 1부	1,500점 게임음악 CD 또는 게임챔프 1부	2,000점 게임챔프 단행본
2,500점 게임 캐릭터 인형	2,700점 IBM 게임 디스켓	3,000점 패밀리용 게임팩	4,000점 MD게임팩
4,500점 스포키 시계	5,000점 SFC 게임팩	6,300점 슈퍼 원더보이	6,500점 현대 미니컴보이
6,700점 SFC용 멀티탭	6,800점 비디오 셀렉터	7,000점 바코드 게임기	7,500점 무선 조이패드

IQ. 200에 도전하는 네모네모로직

10월호 네모네모로직 문제



9월호 네모네모로직 문제 정답



마감 : 94년 9월 20일까지

힌트 : 현재 개발된 네모네모 로직의 독해법보다 더욱 쉬운 독해법이 162 페이지에 있습니다. 참조하세요.

응모방법 : 게임챔프 애독자 엽서의 『네모네모 로직 정답란』에 기재해 주세요. 그렇지 않을 경우는 자동 탈락됩니다.

당첨자발표 : 게임챔프 94년 11월호

상품 : 정답자 10명을 추첨, 1명에게는 슈퍼컴보이용 게임 팩1개를 드리며, 나머지 9명에게는 챔프점수 300점씩을 드립니다.

억세게 운좋은 분들

9 월호 노노그램 퍼즐 당첨자 발표

박정우[redacted]

이상 1명은 게임팩 1개

김창래[redacted]

김문대/[redacted]

성민기/[redacted]

한휴정/[redacted]

박휘성/[redacted]

송지현/[redacted]

노승욱/[redacted]

김태환/[redacted]

박동찬/[redacted]

이상 9명에게는 각각 챔프점수 300점씩 드립니다.

9 월호 보너스 환상 퀴즈 정답자 발표

정답 : 코만도

양승태/[redacted]

이상 1명은 슈퍼컴보이용 최신 롬팩 1개

김동현/[redacted]

최정호/[redacted]

심대섭/[redacted]

황영대/[redacted]

이경민/[redacted]

김건우/[redacted]

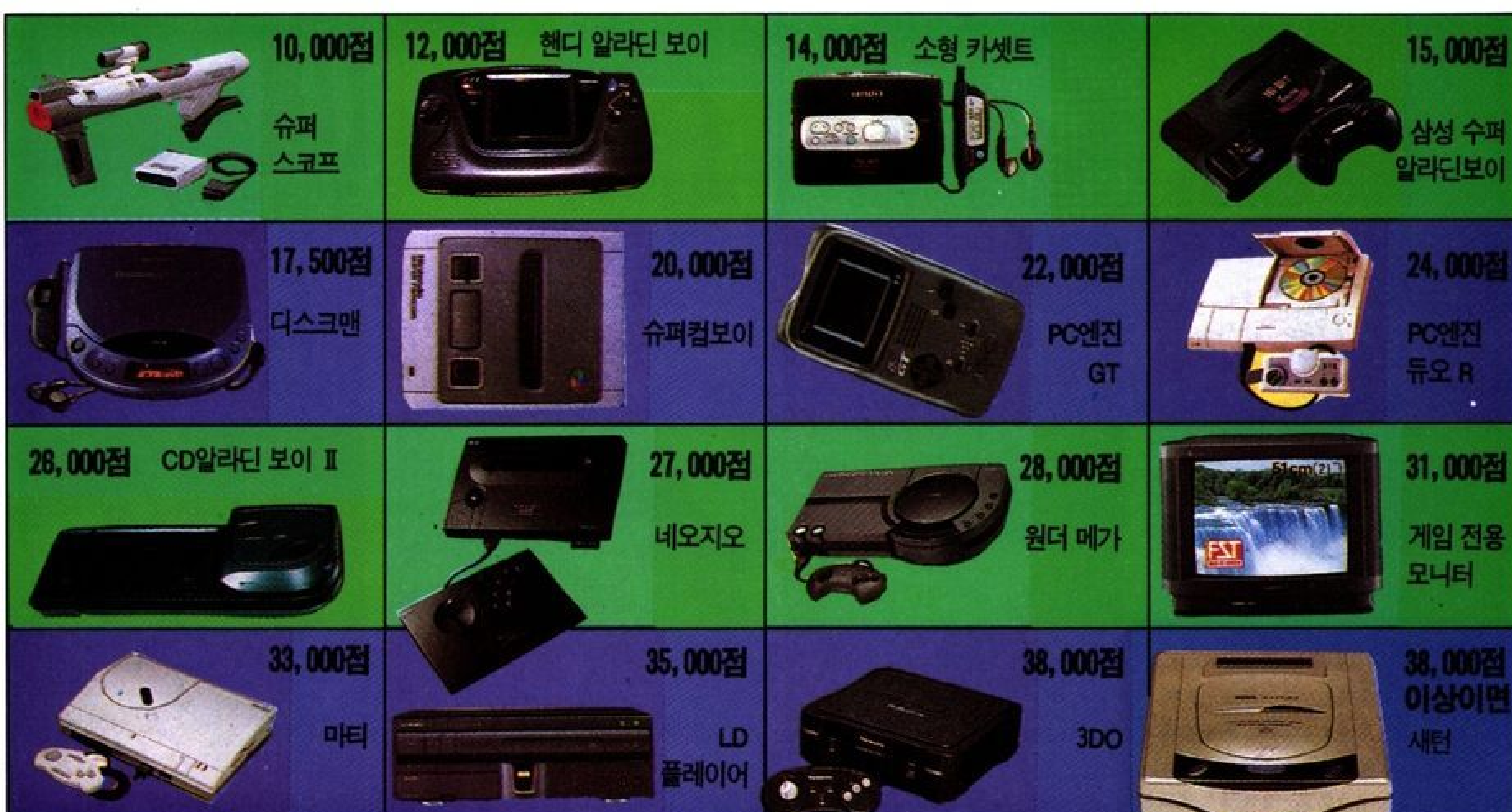
박준호/[redacted]

송재혁/[redacted]

이 준/[redacted]

이상 9명에게는 각각 챔프점수 300점씩 드립니다.

물가 상승에 따라 일부 상품의 챔프점수가 오를 수도 있으며 상품 협찬사에 따라 미리 예고치 못하고 일부 상품이 바뀔 수도 있습니다. 이점 양지하시기 바랍니다.



틴틴 갤러리

모든 것이 녹아들어 갈 것만 같던 이 여름의 무더위를 슬기롭게 헤쳐나온 챔프가족 여러분! 무지막지했던 우리의 여름은 확실히 가고 있습니다. 가을이라는 계절이 어느 때 보다도 반갑기만 하지요? 가을의 서늘한 바람을 벗삼아, 게임챔프의 맛소금, 틴틴갤러리에 도전하여 짜릿한 기분을 느껴보세요.

★이달의 장원★

드래곤 볼

임재훈/[redacted]

이달의 장원에게는 슈퍼컴보이 팩 하나를 드립니다.





아랑전설 스페셜

오용대/[redacted]

★이달의 준장원에게는 수퍼 알라딘보이 팩 하나를 드립니다.



이스Ⅱ 스페셜

나기헌/[redacted]

챔프점수 1000점



꼬마 손오공!!

공대영/[redacted]

챔프점수 400점



태권도

형영욱/[redacted]

챔프점수 500점



X세대 겜훈장

장명식/[redacted]

챔프점수 300점



로도스섬 전기-파안나

윤희홍/[redacted]

챔프점수 300점



화이널 환타지Ⅵ

조수희/[redacted]

챔프점수 500점



게임의 주인공들

이원재/[redacted]

챔프점수 400점



의지의 손오공

박재훈/[redacted]

챔프점수 400점



아키라! 아키라여…

정민호/[redacted]

챔프점수 500점

정성 베스트 3

특별히 정성이 돋보이는 그림을 선정하는 코너입니다. 여러분의 정성어린 그림을 늘 기다리고 있답니다. 끊임없이 마음씨 좋은 혼다 아저씨에게 도전해 보세요!



란마 1/2

김영은/[redacted]

챔프점수 250점



드래곤볼Z

[redacted]

챔프점수 250점



에어리어 88

이종균/[redacted]

챔프점수 250점



미소녀 전사 세라문

정홍기/[redacted]

챔프점수 300점



은하 아가씨 전설 유나Ⅱ

김문자/[redacted]

챔프점수 300점



구름 위의 손오공!!

권중현/[redacted]

챔프점수 300점



3×3아이즈 삼지안변성

유호중/[redacted]

챔프점수 300점



탄생 데뷰-

나현섭[redacted]

챔프점수 300점

4컷 만화



장성준/[redacted]

챔프점수 300점

이러쿵 저러쿵

전설 따라 혼다 따라

'보디가드'

어느날 혼다와 춘리가 영화 보디가드를 보기 위해 극장에 간 것이었다. 영화를 한참 보다가 춘리가 혼다에게 물었다.

"혼다 씨! 저기 보디가드 남자 주인공이 누구여요?"

"춘리 씨! 춘리 씨는 워째 그것도 모르남유-! 그 유명한 캐빈 코스트너도 몰러유?"

춘리는 숙연히 반성하며 영화를 다 보고 난 후 또다시 혼다에게 묻는 것이었다.

"혼다 씨! 그런디 인순이 노래 참 잘 부루지유! 앤 다 히아---"

-이러쿵 저러쿵은 혼다 아저씨 맘으로만 결정됩니다.-

김현진/[redacted]

챔프점수 250점

알림 틴틴 갤러리에 참여하신 분들의 엽서는 절대 반환되지 않습니다. 그리고 반드시 관제엽서로 응모하여 주시기 바랍니다.

보내실 곳: 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 '틴틴갤러리 담당자앞'

버그를 잡아라!

천고마비, 버그박멸, 추석특별 계엄령 선포!

게임챔프에 수록되어 있는 내용중에 오자, 탈자 발생시 재미있는 사연을 엽서에 적어 '버그를 잡아라!' 코너로 보내주시면 상품으로 교환할 수 있는 챔프점수(본지 보너스 환상특급 참조), 혹은 지정된 상품을 드립니다. 보내실 곳은 '서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층 (버그를 잡아라!) 담당자 앞'으로 보내주세요. '버그를 잡아라'는 더 많은 분의 의견을 수렴키위해 새로운 포멧으로 여러분 앞에 태어났습니다. 이 시스템은 2X00년, 고도로 발달된 기계화 문명의 시스템에 근거한 것으로 근대의 신디케이트의 사고, 대화 방식을 도입한 것임을 밝혀둠.

사이버 버그헌터(Cyber Bug Hunter)란?

전자 공간에서 명인의 실수와 컴퓨터의 반란으로 일어난 무이득 저해 요소로 매스미디어를 통한 독자 공간에 존재하는 이들 입자의 형태를 사이버 버그(Cyber Bug)라 지칭한다.

또한 미래 시대에 퍼져 있는 무등록 스네처를 파괴하기 위해 용쓰고 다니는 헌터와 같은 역할을 담당하는 사람을 사이버 버그헌터라 하는데, 이들은 엽서(POST Card)를 통해 중앙 정보국(일명 : 챔프)으로 정보를 보내온다. 그들에게 주어지는 댓가는 무미건조한 점수, 하지만 그들은 그 자체를 즐기는것, 그것이 바로 '사이버 버그헌터(C-HUNTER)'다!

＊긴급지령은 암호화했더니 머리가 못 따라와 해석 못하는 독자를 위해 유치원 수준으로 내렸습니다. 빨랑빨랑 읽으세요. 10초후에 폭발 할지도…

긴급지령1
버그를 잡으면 월호와 재미있는 내용, 버그의 서식위치, 전화번호 등을 꼭 명시해 보내주세요.

긴급지령2
특수 버그 발견자 20명에게는 챔프에서 증정하는 보너스 점수를 배당해 드리며, 챔프의 중앙컴퓨터에 등록해 드립니다

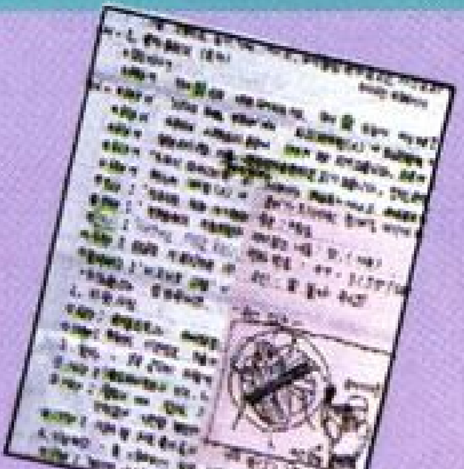
긴급지령3
다국적 기업으로 발전하기 위해 사이버 버그 협회를 설립하고 마크를 공모중입니다. 마감일을 9월 17일로 하겠습니다. 멋진 작품을 보내주시면 재미있는 게임팩을 10명에게 드리겠습니다. 자신의 멋진 모습도 꼭 같이 그려 보내주세요.
(발표 : 10월 5일 발행 11월호)

헌터의 전자 카페

■등록번호 0006, 인정점수 300점
■홍경한/[redacted]

제목 : 노랭이 헌터의 표본

발신자 내용 검색



안녕하세요. 저는 이코너에 처음 도전하는 독자인데요. 처음에는 관심이 없었지만 이상하게 끌리는 거 있죠. 밤 12시까지 오락도 안하고 찾았습니다. 녹색 현광펜은 그린정신에 입각한 본인의 의지를 나타낸 것입니다.

버그 : 본지 P. 141, 렙터에서 탈자. 그리고 독자들이 공개하는 금단의 비법인데 난데없이 이준탱 명인의 이름이 등장하다니…

부록 P. 5, 슬랩스틱에서 개발머신/발명머신 단어 통일이 안되어 있군요. 너무 많아서 손이 아픕니다. 제발 버그좀 많이 나오지 않게 해 주십시요. 돈이 없어서 편지지를 구입 못해 불가피하게 연습장을 찢었습니다. 죄송합니다.

수신자 응답

대단한 버그헌터이시군요. 아깝게도 사이버 버그헌터 차석 자리를 차지하게 되었군요. 홍 헌터의 노랭이(자린고비) 정신은 본받을 만합니다. 조금 정성이 떨어지는 감도 있지만 충분한 교훈이 되었습니다. 감사합니다. 또한 이준탱 명인의 등장은 본인이 독자와 같은 위치에 있고 싶다고 해서 독자 코너에 들어간 것이므로 탈자나 오자는 아닙니다. "이준탱 명인 뭐라고 그랬어요?! 독자들이 오해하잖아요, 거기 들어가지 말라니까?"

■등록번호 0007, 인정점수 300점
■정건웅/[redacted]

제목 : 자칭 신세대 버그헌터!

발신자 내용 검색



안녕하세요. 저는 처음으로 버그를 잡는 신세대 버그헌터입니다. 예쁘게 봐주시고 꼭 뽑아주세요.

버그 : 명인의 게임평가 롤플레잉/어드벤처 등에서 샤이닝 포스CD와 슬랩스틱의 사진이 바뀜. 본지 P. 84, 게임의 진행에서 일거리 제공자 이름이 한쪽은 미스터 존슨 한쪽은 미스터 존스입니다. 정확한 이름은 무엇입니까? 또한 다크스토커즈 경진대회 포스타가 아니라 포스터입니다.

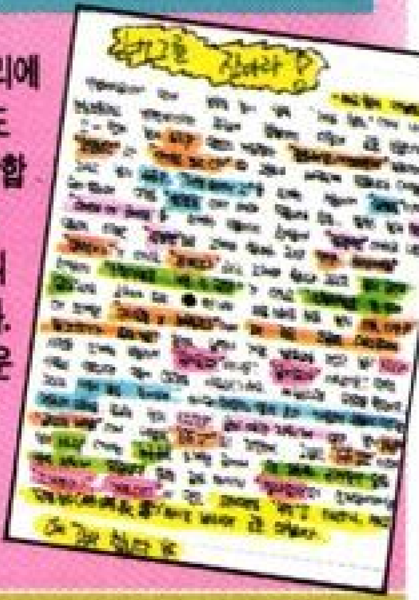
수신자 응답

음— 신세대 버그헌터라 자칭하는 것을 보니 역시 신세대가 맞나 보군요. 아마 X세대를 말하는 것이겠죠. 저도 X세대입니다. 아는 동생이 저를 X오빠라고 부르거든요. (흠흠, 그건 의미가 틀린가?), 자 본론으로 들어가 미스터 존슨이 맞는 것이므로 통일이 안된 호칭이 나왔고, '다크스토커즈 포스타'라! 이것은 일본 사투리, 음! 버그 버그! 이것은 뿌리칠 수 없는 버그들! 신세대를 헷갈리게 한 죄. 쉰옥수수를 불러 군기를 다시 잡도록 하겠습니다.

■등록번호 0002, 인정점수 300점
■어보선/[redacted]

제목 : 풀리지 않는 미스터리 버그 발견!

발신자 내용 검색



캡북(게임챔프)에서 나의 초롱초롱한 두눈으로 버그를 잡아 보냅니다. 근데, 한가지 의문스러운 것이 있습니다. 드래곤볼Z-초무투전3-에서 왜 죽은 오공의 머리위에 동그라미가 없죠. 이것은 컷맨의 버그가 아닐까요?

수신자 응답

앗! 정말이네, 컷맨의 대답을 들어 볼까요? "이것은 확실히 버그가 아닙니다. 왜냐하면 캐릭터의 대결이기에 오리지널 스토리를 사용한 것이므로 오공의 머리에 '환'이 없는 것도 당연하다고 생각합니다." 버그헌터 역시 버그가 아니라고 생각합니다. 하지만 날카로운 지적이었으므로 점수를 드립니다.

■등록번호 0001, 인정점수 300점-200점(신토불이 감점)
■손명국/[redacted]

제목 : 신토불이 감점자 탄생!

발신자 내용 검색

저는 이번에 처음으로 버그를 보내는 분입니다. 제발 저를 뽑아주셔서 슈퍼컴보이 팩을 받을 수 있게 해주세요. 알았다구요? 감사합니다.

버그One : P53. 광고 댄서이 순정(X), 댄서의 순정(O),

버그Two : P60. 라이브 어 라이브의 제작사 퀘스트(X), 스퀘어(O),

버그Three : P62. 가마이 다찌의 밤의 제작사 퀘스트(X), 춘 소프트(O)

수신자 응답

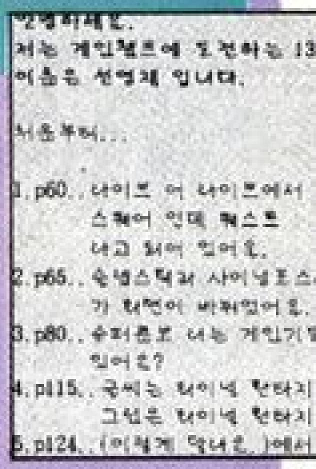


음 — 신토불이, 버그헌터도 신토불이인가, 하지만 버그One, Two, Three 등의 나열은 재미없네, 또한 '보내는 분입니다.' 표현 역시 적당하지 않군요?(왕꼬투리). 자신이 분이라함은 겸손함이 전혀 없는 걸로 판단. 물론 스펠링 틀린 곳은 없지만, 감점입니다.

■등록번호 0004, 인정점수 300점
■선재영/[redacted]

제목 : 왕 악필의 발버둥

발신자 내용 검색



저는 게임챔프에 도전하는 13세의 귀여운(?) 버그헌터입니다. 악필인 관계로 컴퓨터를 사용해 보내드립니다. 틴틴 갤러리에서 손오반, 오공, 피콜로, 셀 등이 그려져 있는데, 어찌하여 손오공과 몬스터라고 나왔단 말입니까!

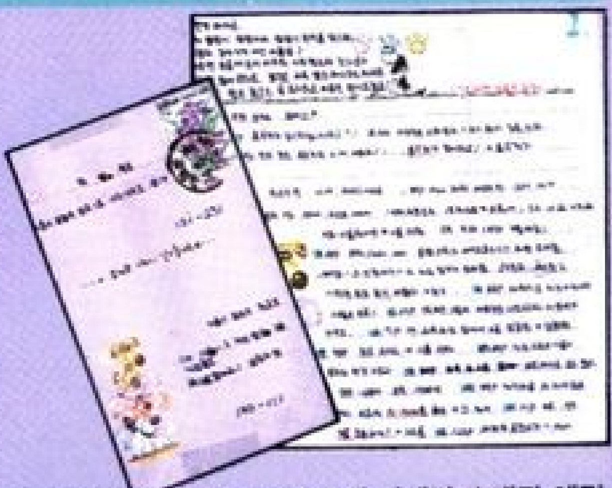
수신자 응답

이런! 사실이군요. 우리의 영웅들을 몬스터라고 하다니. 오—아—악 변신 초빅보스!(파르르 : 기룰 발산하는 효과음) 이거 담당자 누구야! "저에요.(원더홍)" 윽—기가 죽고 있다!

이런… 할 수 없군. 이번 버그건에 관한 처벌은 불가능할 것같습니다. 저는 여자에게 약하거든요.

■등록번호 0003, 인정점수 300점
■박형준/[redacted]

제목 : 멍멍이가 선사하는 버그



발신자 내용 검색

제 별명이 멍멍이라 멍멍이 편지지를 사용했습니다. (절대 강아지는 아니고 사람입니다) 처음엔 상품에 눈이 어두워 시작했는데 찾다보니 상당히 재미있어 지네요. 앞으로 더욱 발전하시라는 의미로 보냅니다.

버그 : 1. 본지 「더 킹오브화이터즈 '94」에서 시작은 아랑+용호+사무라 쇼다운이 인데, 읽어보면 아랑과 용호의 기사만 나와있군요. (이건 좀 상당히 큰 실수 아닌가요?)

수신자 응답

사이코 솔저+아랑+용호+이카리+오리지널 캐릭터 등으로 구성되었으므로 사쇼의 캐릭터는 나오지 않습니다. 이번호에 자세히 소개될 예정입니다. 그러므로 큰 실수는 아니겠죠. 점수를 깎으라는 상부의 지시(비리)가 있었지만, 총대 메고 그냥 드릴게요. 유용하게 쓰세요. (청념결백 빅보스)

■등록번호 0008, 인정점수 300점
■김성국/[redacted]

제목 : 어쩔씨구리! 표지버그



발신자 내용 검색

강력한 장비와 투철한 박멸 정신으로 버그를 정신없이 잡았습니다. 정규방송을 중단하고 버그 특보를 전해 드립니다.

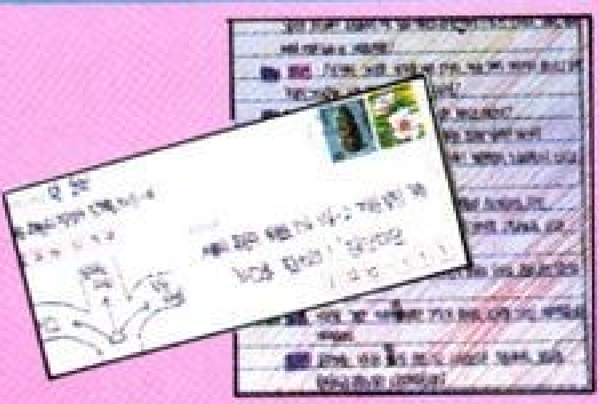
버그 : 챔프의 얼굴을 완전히 시퍼렇게 멍들일 정도로 커다란 버그 등장. 긴급 속보 3DO로 제작되는 새로운 게임 '사무라이 스리핏츠' 혹시 이 게임 사쇼의 아류가 3DO로 제작된다는 소리인가요?

수신자 응답

아류가 제작되는 것이 아닙니다. 스피릿츠를 여러번 발음해 보면 헷갈리는 면도 있습니다. 군기가 빠진 일부 표지 관련 담당자도 문제가 있지만, 전체의 문제라고 생각합니다. 그러므로 빅보스는 결단력을 발휘할 수밖에 없었습니다. 그것은 바로 '지옥훈련', 시행일 9월 초순, 참석인원 챔프 스텝 전원, 살아 돌아온 사람만 챔프 제작에 참여시킬 예정임. 다음호를 기대하세요.

■등록번호 0005, 인정점수 300점
■양윤석/[redacted]

제목 : 겜훈장 절단낼꺼!



발신자 내용 검색

겜훈장님의 근엄하신 모습은 오답과 버그에는 어울리지 않지만 질문한 사람을 당황하게 하는 벌로 절단을 권유합니다.

버그 : 겜훈장 Q7, 강백호의 머리를 스포츠로 만드는 법 중에서 능남에게 지면 게임이 끝나는건데 어찌 스포츠로 만들 수 있을까요?

겜훈장 A5, 30분 기다리는 시간이 30분이 아니라 30초입니다. 만약 30분 기다린다면 역시 남는 것은 게임오버뿐!.

수신자 응답

겜훈장님, 왜, 왜, 왜 그런짓을 하셨어요. 오늘 버그헌터 원고 마감하며 완전히 사우나하네요. 이렇게 당황하는 챔프를 떠나고 시퍼라(앗 오자다!) 여하튼 겜훈장님도 버그를 내셨으니 공정하게 벌을 받으시죠. 뭐라구요? 겜훈장은 자신이 제일 싫어하는 「여성게이머」와 속죄하는 의미로 같이 있겠다고 한다. 이런…나이 먹은 양반 63빌딩에 매달리게 할 수도 없고…"좋을 대로 하시죠. 겜훈장님, 그대신 여성 게이머의 나이는 70세 이상으로 제안합니다."

그밖에 사이버 버그헌터 리스트

Start file searching

김정민/[redacted]
이세연/[redacted]
박종혁/[redacted]
김영효/[redacted]
윤은성/[redacted]
김신영/[redacted]
강범일/[redacted]
한창희/[redacted]
이요한/[redacted]
이형우/[redacted]
박재용/[redacted]
이세린/[redacted]
이광오/[redacted]
나성철/[redacted]
안세현/[redacted]
오경찬/[redacted]
강경수/[redacted]
한상호/[redacted]
김성신/[redacted]
차수현/[redacted]

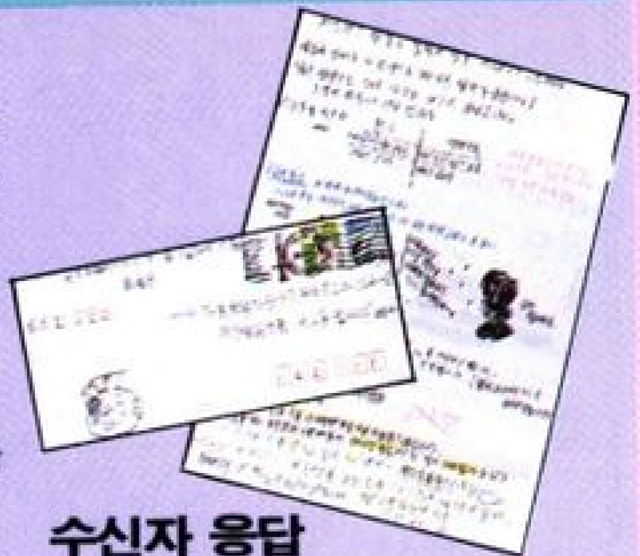
End file searching

위 버그헌터 20명에게는 보너스 점수 50점씩을 드립니다.

이달의 네오 사이버 버그헌터

■등록번호 0001, 인정점수 슈퍼컴보이용 팩 1개
■최형준/[redacted]

제목 : 한놈도 놓치지말고 자바라! (잡아라)



발신자 내용 검색

아침에 일어나 게임챔프를 보는 순간 깜짝 놀랐습니다. 맑은 정신으로 보니 아직도 버그가 있었습니다. 물론 버그를 잡아라에 응모했지만 또 다른 버그를 보냅니다.

버그 : 본지 '네미트리맥시머프', 부록 '데미트리 멕시모프'
본지 '세스코치', 부록 '싸스콰치'

영어 발음상의 차이는 있지만 커뮤니케이션상에 문제가 있는 것 아닐까요?

글솜씨 부록

〈실화〉나는 오늘 새벽에 너무 늦게 일어나서 교회 못갔다.

〈여기서부터 가상〉 주인공 : 주여! 용서해 주세요.

주(?) : 기특한 것 게임챔프를 위해 어젯밤 희생을 하다니, 용서해 주마. 내일부터 교회 나와라! 헌금 꼭박꼬박하고…

주인공 : 감사합니다.

수신자 응답

오- 감동적 스토리와 챔프의 단합을 걱정하는 독자여! 구원 받으라! 챔프의 컴퍼니 모토(Company MOTTO : 사훈)중 하나가 바로 하모니(조화)입니다. 또한 감동적인 만화는 빅보스의 눈시울을 뜨겁게 했습니다. (하품나서) 이런 주변머리 없는 버그헌터에게 꿈과 희망을 주는 것, 이것이 빅보스의 과업이라 생각. 눈 딱 감고 네오 사이버 버그헌터로 추천합니다.

그밖에 9월호 사이버 버그 서식지

챔프 본지

p.59 사카트(X)사가트(O)
p.60 사무라이 100m(X)140(O)
p.60 퀘스트(X)스퀘어(O)
p.62 퀘스트(X)춘 소프트(O)
p.63 세가(X)게임아츠(O)
p.71 집결편(X)집결편(O)
p.72 중가(X)증가(O)
p.75 샤이닝 포스cd와 슬램스틱 사진이 바뀜
p.79 위대한 해빙군(X)해방군(O)
p.99 티. 제이(X)디. 제이(O)
p.125 시누라이(X)겐안 타무타무(O)탐탐
p.132 mather board(X)mother board(O)
p.138 nab 잼(X)nba 잼(O)
p.148 변집섭(X)변진섭(O)
p.150 걸래(X)걸레(O)
p.150 손오공(X)손오반(O)
p.155 몸무개(X)몸무게(O)
p.157 꽃꽃이(X)꽃꽂이(O)
p.165 15주연속(X)15개월연속(O), 9월호당첨자(X)8월호당첨자(O)

별책부록1

p.3 사무라이 쇼다운2(X)사무라이 쇼다운(O)
p.4 슬램스틱 9,600엔(X)9,800엔(O)
P.5 (mega)(X)(date)(O)
P.8 클리하면((X)클리어하면(O)
P.14 호랑이중 하나 였므로(X)였으므로(O). 올라갈때(X)갈때(O)
P.16 파할수(X)피할수(O)
P.22 드래곤 볼Z은(X)Z는(O)
P.26 대상년령(X)대상연령(O)
P.85, 86, 87, 120, 126, 127, 대상년령(X)대상연령(O)
P.156 who are(X)Who(O)

게임파워

P.11 레벤(X)레벨(O)
P.19 낭이도(X)난이(O)
P.20 플레리어(X)플레이어(O)
P.36 그날이오면(X)그날이오면4(O)
P.39 일루전 블레이즈(X)일루션 블레이즈(O)

여러분들의 열화와 같은 성원에 감사드립니다. 반면에 정성들여 잡은 사이버 버그를 소개해 주지 못하는 빅보스의 마음은 찢어집니다. 지면상 소개해 드리지 못한 분들에게는 직접 전화해 등이라도 치고지고… 흐뭇한 빅보스의 마음…

챔프 초대석 액스터시 정재욱 개발팀장

국산 시뮬레이션 게임의 새로운 장을 연다!

무더운 여름날 낮설은 한통화의 목소리에 들떠 달려간 곳은 액스터 시사의 게임 개발실. 2년 동안 묵묵히 게임을 제작해온 정 팀장이 당당히 보여준 게임을 보는 순간 놀라지 않을 수 없었다. 챔돌이가 아연질색하며 내뱉은 한마 디. "외국에 내놓아도 전혀 손색없는 당당한 수준의 국산 시뮬레이션이 개발 되었구나…"



＊그동안 어떻게 지냈나요?

92년도 팀을 결성해 현재까지 왔지만, 말로는 다 나열할 수 없는 많은 어려움과 고독속에서 꼭 국산 게임을 만들어 내겠다는 신념으로 게임 제작에 임해 왔습니다. 처음에 어드벤처 게임에 손을 댔지만 방대한 그래픽 작업은 역부족임을 깨달았죠. 그러나 그때 3차원 그래픽에 관심이 많은 터라 쉽게 3차원 시뮬레이션 제작에 눈을 돌릴 수 있었고 현재는 99%가 완성된 정도입니다.

＊제작자로서의 견해는

아직 부족한 면이 많이 있습니다만, 초기 기획단계에서 생각했던 섬세한 부분까지 많은 시간을 들여 모두 구현했습니다. 특징은 모든 화면이 3차원 그래픽으로 처리했다는 것이며, 다각도에서 부드러운 공격형태를 취해 공격해오는 적들, 스토리에 맞는 30개의 방대한 미션을 갖고 있죠.

테스트 플레이 결과 좋은 반응을 얻었은 바 있습니다. 이제 유통회사와 판매 계약을 맺은 후 부끄럽지만 소비자분들에게 냉철하게 평가를 받아보고 싶습니다. 참! 테스트 플레이 후 적기의 위치 표시는 입체타원에 아군기를 중심으로 표현해 달라는 주문이 있었는데, 아마 판매될 때 쯤에는 수정되어 나갈 예정입니다.

＊액스터시의 운영 계획은

역시 게임제작사로 계속 성장해 가는 것이 저희의 계획이라고 할 수 있겠죠. 1차적으로 저희 게임이 출시된 후 저희 액스터시에 단비를 뿌려줄 수 있는 스폰서를 두어 게임 소프트웨어 제작회사를 만드는 것입니다.

또한 현재 1편의 완성에 용기를 얻어 2편의 기획에 들어가게 되었는데, 이번에 3차원 폴리곤과 텍스처 맵핑을 사용해 3DO와 같은 수준의 강력하고 박진감 넘치는 게임을 만들어 보고 싶습니다.

문의처:액스터시
(02—3442—3449)

전문점 탐방 슈퍼게임

꿈이 있는 미래를 보장



가을 바람에 실려!

"가~을이라♬ 가을바람♪ 솔~솔 불어오니~"

'유난히 뜨거웠던 여름이 갔다. 이젠 밤에도 게임할 수 있겠지?! 가을은 독서의 계절이 아니라 게임의 계절이다.' 마냥 기쁜 마음에 목적지도 없이 가을바람에 실려 거리를 걷고 있던 챔돌이. 문득 정신을 차리고 보니 용산의 전통있는 게임매장인 슈퍼게임에 도착. 역시 가을바람은 마음속까지 꿰뚫어 보는구나!(줄줄이 흘러나오는 감탄사 누가 좀 말려줘요!)

상냥한 미소로 챔돌이의 출현을 반겨주는 캡 미인 언니와 왕미남 매장오빠, 항상 꿈을 품고 사는 따봉 사장님, 안녕하세요! 가을바람에 실려 이렇게 왔어요.(챔돌이를 3층까지 오르게 할려면 태풍이 필요했을텐데?!)



젊은 아저씨들이 있어 슈퍼게임이 좋다, 미소로 반겨주는 언니가 있어 더욱 좋다

멀티미디어 시대를 준비한다!!

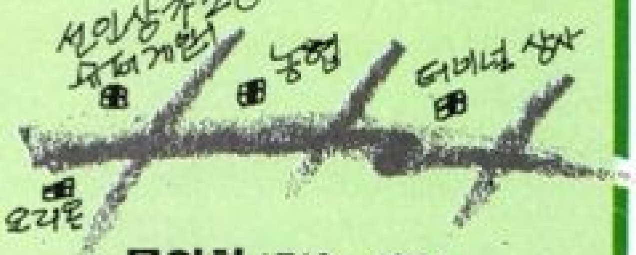
용산 게임시장의 과거와 현재, 미래를 보여주고 있는 슈퍼게임. 알만한 사람은 다 알아요. 국내 게임시장이 태어나서 지금까지의 사춘기를 맞을 때까지 함께 자라온 매장이기에 미래에 대해 거는 꿈은 그 누구보다 크다고 자부하며 이제는 멀티미디어 시대를 준비해야 한다는 비장한 각오를 보이고 있다. 기존의 슈퍼컴보이, 수퍼 알라딘보이 등 가정용 게임기의 게임은 물론 최근 급격한 성장을 보이고 있는 IBM-PC게임까지 완벽하게 진열해 놓고 있지만 여기서 멈출 수는 없겠지! 다양한 CD-ROM 타이틀, 컴퓨터 프로그래밍 소프트웨어, 사운드 카드 등의 각종 주변기기를 갖춘 멀티미디어…어휴! 정신이 하나도 없네.



사장님, 좀 쉬세요 게임팩이 빽빽하게!

요만~큼 더 친절해요!

슈퍼게임의 자랑이라고 한다면 뭐니뭐니 해도 친절함! 최진실의 미소를 닮은 언니와 얌전한 매장 오빠, 기억력이 무지 좋으신(챔돌이가 직접 확인했음) 사장님이 똘똘 뭉쳐 게임에 관심있는 모든 고객에게 미소띤 얼굴로 안내해 준다. 역시, 웃으면 복이 온다는 명언이 꼭 들어맞았다. 챔돌이, 여기서 조금만 더 있다 갈래요! 그럼, 챔돌이가 걸어들어 온 복(福)이란 말이지?!



문의처 :713—4374

명인을 찾아라!

명인을 찾아라—그 일곱번째 이야기 개봉박두!!!

짐작하신대로 이번호에는 원더홍입니다!! 지난 9월호에 명실공히 챔프의 간판이었던 이혼다를 그녀의 천부적인 미모와 가공할 만한 파워로 KO시켜버리고 혜성같이 등장해 명인의 세계에 입문한 원더홍!! 지금 게임챔프에는 원더홍을 만나보기 위해 찾아온 그녀의 팬(?)들로 연일 아수라장이 되고 있다.

이킹과 함께 우먼파워를 확실하게 보여줄 원더홍! 자! 이제 그녀의 모든것에 대해 낱낱이 파헤쳐 보도록하자.

미모의 원더홍! 힘의 혼다를 물리치다!

먼저 게임챔프 가족에게 정식으로 인사드릴께요. 안녕하시와요! 원더홍이옵니다. 창간이래 줄곧 챔프의 주춧돌이었던 노장 이혼다의 자리를 빼앗아 얼마나 놀라셨는지요. 힘의 혼다가 이번 여름의 더위나기 계획의 실패로 너무 늙고 쇠약해져 아무 쓸모가 없어져버린 틈을 타 슬쩍 자리를… 혼다의 힘과 함께 컴퓨터와 같은 명석한 두뇌까지 겸비한 이 원더홍에게 자리를 내어주지 않으면 안 되게 된 거지요. 주위에서는 그동안의 정을 생각해서 올해까지만이라도 어떻게 있게 해주면 안 되겠냐고 하지만 약육강식의 논리가 이 게임계에도 통한답니다. 그동안 이혼다를 아끼고 사랑해주신 애독자 여러분! 이제 그 사랑을 원더홍에게 쏟아주세요. 혼다에 버금가는 명인이 되도록 노력을 아끼지 않겠습니다.

베일벗는 원더홍!!

게임계에 입문한지 어언… 그동안은 게임챔프의 애독자로서 보는 것만으로 만족했었지만 어느 순간 챔프에서 한가닥하고 싶다는 생각이 문득 들었답니다. 그래서 그날부터 연구에 연구를 하기 시작하였습니다. 혼다의 배꼽사이즈, 백정의 방귀강도 등…. 그러기를 1년 남짓. 드디어 나의 레이더에 혼다가 허점을 드러내기 시작했다는 정보를 입수했습니다. 그리고 과감한 원더홍의 변신. 그리고 상큼한 원더홍의 참가! "배트맨!" 아니, "원더홍!"

이제 원더홍도 꿈에 그리던 게임챔프의 명인이 되었답니다. 그렇지만 기쁨도 잠깐, 원더홍에게 무참하게 밟힌 혼다가 입산수도하여 비장한 각오로 복수의 칼을 갈고 있다고 합니다. 밤마다 혼다가 흉칙한 얼굴로 꿈에 나타나 "내 자리 돌리도———"를 부르짖으며 괴롭히고 있답니다. 하지만 든든한 나의 사랑 배트맨이 있으니 걱정은 땡이야!

자—! 이 원더홍에게 용기를 불어넣어 준 챔프 독자 여러분! 원더홍이 챔프의 어딘가에 숨어 있습니다. 눈을 크게 뜨고 원더홍의 요염한 자태를 찾아서 페이지 번호를 적어 보내주세요. 5명을 추첨하여 IBM-PC 정품 디스켓을 선물로 드릴께요. 빨리 서두르세요.

9월호「명인을 찾아라!」당첨자 발표

이성민/

김윤경/

이윤진/

정현정/

조남숙/

정답 : 본지 115페이지 우측 하단

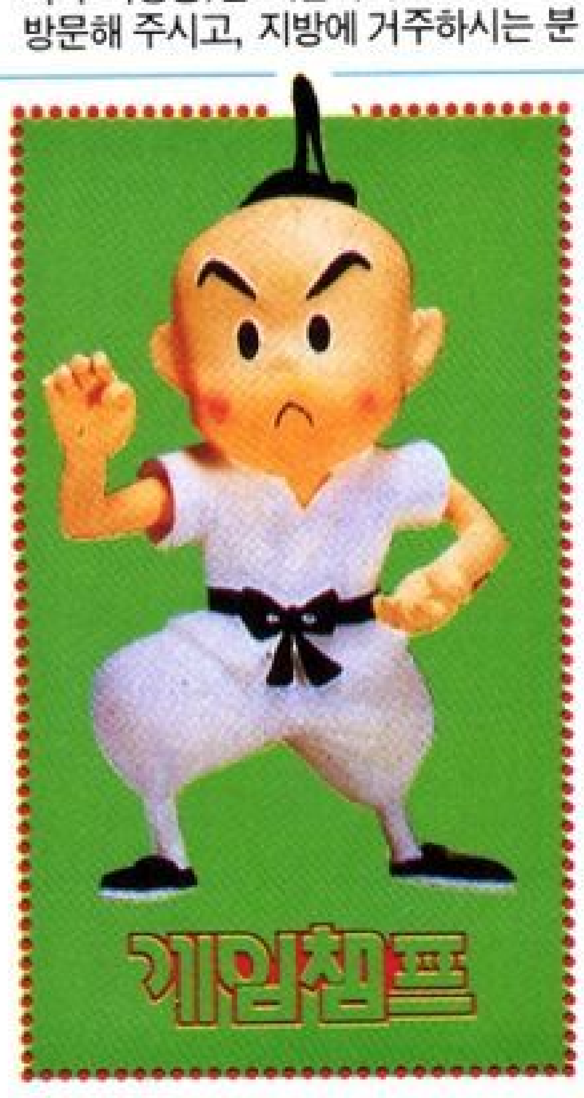
당첨자 중에서 서울에 거주하시는 분은 주민등록증(혹은 주민등록등본이나 학생증)을 지참하여 게임챔프를 방문해 주시고, 지방에 거주하시는 분은 직접 우송해 드립니다.

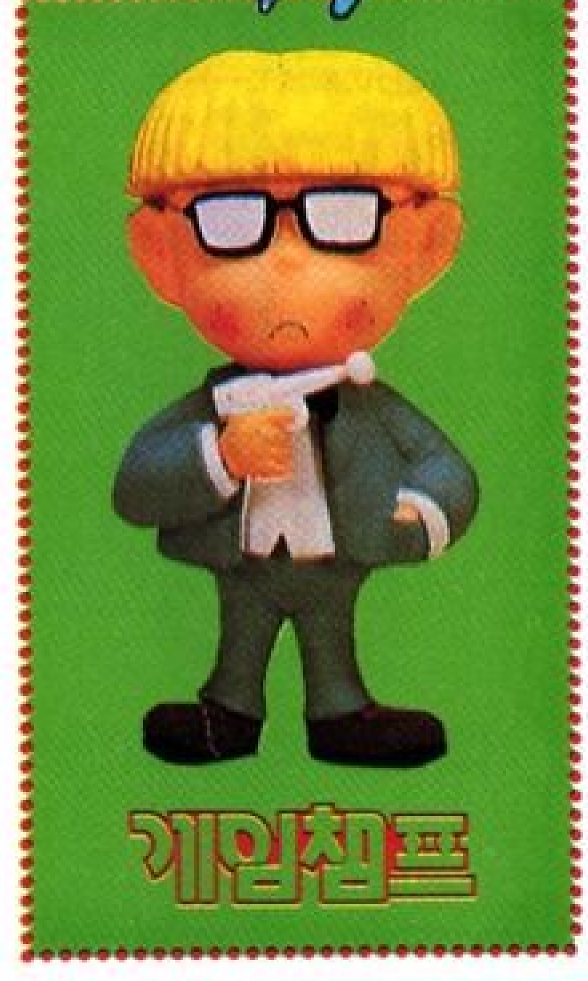
보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「명인을 찾아라!」담당자 앞












어이~김종팔 늦었군!
어제 밤에 회야될 환타지수편을 거의 다 깼거든요. 으~ 졸려응
엉금 엉금
뭐…뭐! 늦…늦었
김종팔! 젖먹던 힘까지 다해서 어서 뛰자!
파팍
3초, 2초, …
1초, 땡! 챔프의 시간은 정확하다.
안돼!
콰당탕
안녕하세요? 날씨가 참 썰렁하지요?
HA. HA.
부르르
두고보자! 김종팔
아케이드 천국 기사 빨리 안내면 진짜 천국에 보낼껴!
아직― 안도의 한숨 쉬기는 이르지 않나? 김종팔
예…예.. 지.. 지금 갈려고 하잖어요
쿵
후다닥
그런데, 취재 약속해 놓은 오락실이 휴가를 갔으니 이일을 어쩐다
터벙
어슬렁
아! 그런 방법이 있었구나!!
딱
도와 오락실
종팔이 동네 오락실
내가 잘못 생각 한건가?
안녕하세요! 저 종팔이여요. 저희 게임챔프에서 이번엔 우리동네오락실을 소개하기로 했습니다. 협조 부탁 드립니다!!
HA. HA.
그래? 좋아!
아주 잘 와주었네! 우리 오락실의 특장은 바로 - 궁시렁 - 씨부렁등등 이라도
차트를 보게나!
짠!
사진촬영에 매우 바쁜 종팔……
계속 박은!
취재협조에 감사드립니다.
썰렁
왜 벌써 가려구?
가기전에 잠깐만!
퇴근시간이 30분이나 지났는데 여지껏은 왜 안와? 무슨사고라도
끼이익
턱
뭣이라고! 오락실주인에게 빈갈고 보니 차비도 없어서 걸어 왔어! 이 못난이!!
어서 필름이나 현상해와
예― 예―
뭐… 뭐라고!
쿵!
꾸당!
필름을 안넣었다


'94·10
3


'94·10
9


'94·10
7


'94·10
1

게임챔프 일본어 강좌

"얏호~ 드디어 브랑카의 눈을 피해 동해안에 무사히 도착했어요! 오~ 이제부턴 춘리에게도 혼자만의 시원한 피서가 시작된 거예요! 호호호~"
"근데… 혼자 온 건 나 뿐이잖아… 흑흑흑…
갑자기 슬퍼지누나…"
"오 마이 러브 춘리 울지마오!
그대의 눈물을 닦아드리리다! 우워우워~"
"으아아아악~ 브… 브… 브랑카가 이곳까지 따라올 줄이야…
빨간색 삼각팬티를 입은 채로… 게다가 알깨진 선그라스…
어이구 브라질 촌놈같으니라구…"
"오 마이 춘리 제가 수영 가르쳐 드리구 오일도 발라 드릴꺼구먼유 우워우워~"
"끼야아아악 내 몸에 손대지 말아요!
하늘도 무심하시지… 태풍은 왜 안오는 걸까…
춘리의 기구한 사주팔자궁합… 오늘의 운세여~"



[와일드 트랙스] 용어가이드

윤여성([redacted]

챔프점수 **500점**

일본어	발음	뜻
ハンドル	한도루	핸들(handle)
バランス	바란스	밸런스(balance : 균형)
ビューチェンジ	뷰―첸지	뷰 체인지(view change : 시점 변경)
ポーズ	포―즈	포즈(pause : 정지, 멈춤)
リタイア	리타이아	리타이어(retire : 자동차 경주 등에서의 고장으로 인한 퇴장)
ブースター	부―스타―	부스터(booster : 기계 따위의 기능이나 속도를 빠르게 하는 장치)
アクセル	아쿠세루	액셀러레이터(accelerator : 자동차나 비행기 등의 가속장치)
ジャンプ	잠푸	점프(jump)
ブレーキ	부레―키	브레이크(brake)
バック	박쿠	뒤, 후방(back)
タイヤ	타이야	타이어(tire)
コーナー	코―나―	코너(corner)
コース	코―스	코스(course)
ベストタイム	베스토타이무	베스트 타임(best time)
ボタン	보탄	버튼(button)
コントローラ	콘토로라	콘트롤러(controller)

[화이널 환타지 VI] 특수 커멘트

조범용([redacted]

챔프점수 **300점**

캐릭터명	기술명	발음	뜻
티나	トランス	토란스	변신
록	ぬすむ	누스무	훔치다
모그	おどる	오도루	춤추다
에드가	きかい	키카이	기계
매쉬	ひっさつわざ	힛사츠와자	필살기
카이엔	ひっさつけん	힛사츠켄	필살검
가우	とびこむ/あばれる	토비코무/아바레루	뛰어들다/난폭해지다
세리스	まふうけん	마후―켄	마봉검
세처	スロット	스롯토	슬로트
쉐도우	なげる	나게루	던지다
리름	スケッチ	스켓치	스케치
스트라거스	おぼえたわざ	오보에타와자	익힌 기술

우주 일본어 탐험

오재승([redacted]

챔프점수 **200점**

일본어	발음	뜻
たいよう	타이요―	태양
すいせい	스이세―	수성
きんせい	킨세―	금성
ちきゅう	치큐―	지구
つき	츠키	달
かせい	카세―	화성
もくせい	모쿠세―	목성
どせい	도세―	토성
てんのうせい	텐노―세―	천왕성
かいおうせい	카이오―세―	해왕성
めいおうせい	메이오―세―	명왕성
ながれぼし	나가레보시	유성
じんこうえいせい	진코에―세―	인공위성
うちゅうせん	우츄―센	우주선
そらとぶえんばん	소라토부엔반	비행접시

춘리의 일본어 한마디

あたしは春麗です.
저는 춘리입니다.
あなたの名前(なまえ)は なんですか.
당신의 이름은 무엇입니까

일본어로 정확한 답을 적어 보내 주세요.
5분을 추첨해서 IBM-PC 상품 디스켓을 드릴께요.
※ 의문사항은 전화 문의나 팩스를 이용하세요!
(☎ 702-3213 FAX 702-3215)



보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 게임챔프
[아름답고 성스러운 춘리] 앞

챔프마당Ⅰ 신세대 챔프 독자 중고주의 선언

안녕하세요. 챔프마당의 마당녀입니다. 자신이 당장 갖고 싶거나, 급히 처분하고 싶은 물건이 있다면 지금 관제엽서에 아래 양식을 작성해서 챔프 마당 담당자 앞으로 보내주세요. 꼭 필요한 사람들에게 도움을 주는 것! 이것이 게임챔프 신세대의 중고중의 방식입니다.

쌤쌤마당

교환물건	쌤쌤조건	연락시간	연락처	이름
소형 액정 TV	슈퍼컴보이외 팩 3개	아무때나	[redacted]	이형철
HGG+팩3+TV튜너	소니 디스크맨	16:00이후	[redacted]	김한중
미니컴보이+최신팩3+최신미니오락기+2만원	MD+패드2+드래곤볼만화책	주말 아무때나	[redacted]	김종천
SFC+팩2+게임관련서적+애니메이션	PC엔진듀오+CD2	평일 22:30-24:00	[redacted]	김판기
SFC+FF6+월드사커+은하영웅전설+3만원	핸디겜보이+튜너+팩+2-3+휴대용CD플레이어	4:30-5:30	[redacted]	조재석
MD용터보6버튼패드+패밀리슈퍼스틱	미니컴보이팩1	아무때나	[redacted]	정요섭
네오지오+스틱2+아랑전설스페셜+주변기기	슈퍼컴보이+UFO+팩 또는 원더메가+CD	15:00-24:00	[redacted]	최현진
MD환타지스타3+만오천원+설명서	MD 파워몽거 또는 스틸타론스+패드1	18:30-21:00	[redacted]	윤성대
SFC용성검전설2+공략집	SFC용화이널환타지5+공략집	18:00-21:00	[redacted]	김수현
MD+팩2(데저트스트라이크,D-B무용)+주변기기	SFC+팩(아랑전설2)+주변기기+패드2	20:00-21:00	[redacted]	권병수
FC2대+조이스틱2+주변기기+팩5	미니컴보이+팩1-2	18:00-22:00	[redacted]	현 준
FC용격투 천하제일무도회	드래곤퀘스트4	13:00이후	[redacted]	류 민
MD+스틱2+RF단자+팩2(DMZ무용열전,NBA잼)	SFC+패드2+팩1+주변기기	19:00-22:00	[redacted]	이재선
일제RC카+주변기기,미니컴보이+팩5+확대경	PCE-R+패드1+CD1	10:00-20:00	[redacted]	최천규
네오지오+스틱2+용호의권+주변기기	슈퍼컴보이+UFO+패드2+디스켓	16:00-24:00	[redacted]	최현진

판매마당

판매물건	판매조건	연락시간	연락처	이름
듀오-R+CD2(가부끼,스네처), 2주일 사용	28만원	아무때나	[redacted]	김명석
SFC조이패드	상호만족가격	22:00이후	[redacted]	정희두
NG+용호의권2+조이스틱2	42만원	토,일 오후	[redacted]	김형준
분리형PC듀오+PC듀오+CD2장	20만원	10:00-14:00	[redacted]	김은태
MD+슈퍼스틱+팩3+게임잡지5	15-17만원	12:50-20:00	[redacted]	김태준
SFC+패드2+스틱1+팩2(FFVI, 아랑2)	18만원	19:00이후	[redacted]	유승훈
SFC용팩3(아랑전설2+브레스오브화이어+러싱비트수라)	10만원-11만원	18:30-20:00	[redacted]	이진일

○보내실곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
챔프마당 당담자 (마당녀)앞(우편번호 : 140-111)
마감은 매월 10일까지 입니다.

구합니다

구입물건	구매조건	연락시간	연락처	이름
HGB2개	각2만원	15:30-17:15	[redacted]	김용민
FC용SD건담2	1만원	토,일아무때나	[redacted]	신정훈
미니컴보이+팩2	4만5천원-5만원	아무때나 환영	[redacted]	정성욱
SFC용팩(초사이어인전설,슈퍼로봇대전EX,캡틴날개4)	상호만족가격	17:00-18:00	[redacted]9	곽동환
애니메이션-오렌지로드,이스,3X3아이즈,공작왕+오!나의여신이여	권당 만오천원	토,일에만	[redacted]5	김대식
주간 패미컴통신 5달분	권당 3천5백원	19:00-22:00	[redacted]	김기석
듀오+주변기기+패드	15-17만원+게임음악테이프2+카메라등	16:00-21:00	[redacted]	김성원
MSX게임	장당 천오백원-이천원	18:00이후	[redacted]	유은석
GB용팩(록맨,바코드보이)	1만3천원-1만8천원	11:00이후	[redacted]	이상혁
게임챔프'93년3월호 화이널환타지Ⅵ	상호만족가격	토,일 아무때나	[redacted]	오세원
MD팩-소닉3,환타지스타4	5만원	평일18:00이후 주말17:00이후	[redacted]	박준영
SFC용롬팩컨테이너	상호만족가격	아무때나	[redacted]	모준수
SFC+패드2+한국프로야구	10만원	17:00이후	[redacted]	홍진석

알립니다!

알립니다. (게임클럽, 게임제작, 공고, 대회, 축제 환영)

알림내용 : 9월호에 실렸던 제기사 내용이 너무 이기적인 것같아 정정합니다.
메가CD+CD1을 SFC, FC(각각 패드, 팩2)+소니카세트+애니메이션6+영건화보집+패트레이버3D+M16총+2만원(내용 상호절충가능)과 교환합시다.
연락시간 : 18:00이후
연락처 : [redacted]
이름 : 전진호

알림내용 : 군입대 문제로 꼭 좀 판매하고자 합니다. 각종팩 20+잡지+IBM조이스틱
연락시간 : 아무때나
연락처 : ([redacted]
이름 : 김태수

변화하는 국제화 시대에 대응하며 챔프마당 이용자의 편의를 제공하기 위해 약자를 지정합니다.
○슈퍼컴보이, 슈퍼패미컴 : SFC
○수퍼 알라딘보이, 메가드라이브 : MD
○네오지오 : NG
○PC엔진 : PCE(듀오)
○패밀리 : FC
○겜보이 : GB
○핸디알라딘보이, 게임기어 : HGG
○핸디컴보이, 게임보이 : HGB
또한 연락시간은 00:00-24:00으로 통일합니다.

○잘쓰면 이익! 못쓰면 헛고생!

위 내용으로 인해 일어나는 불미스러운 사고는 본사가 책임지지 않으며, 참여자 분의 주의도 부탁드립니다. 또한 전화번호 공개를 원치 않으시는 분은 연락처에 주소를 쓰셔도 무방합니다.

○장난전화를 삼가하세요.

최근 전화서비스 전산화로 장난전화시 전화 거신 분의 전화번호 조회가 가능하므로 형사고발의 소지가 있습니다.

○인기코너 챔프마당에 참여하시려면

챔프마당에 참여하시기 위해서는 원하는 코너의 양식에 따라 내용을 엽서에 기재하신 후 아래 주소로 보내주세요. (단, 위 양식대로 보내주시지 않으시는 분, 내용이 불분명하신 분, 그리고 상품의 가격이 현실과 맞지 않는 분은 참여하실 수 없습니다.)

게임매장이 한자리에 모였다 !

챔프마당 2

상호	특별취급품목	전화번호
BT(비.엔.티)	IBM-PC게임, 게임기 일체	703-4240
게임기백화점	SFC, 네오지오, 수퍼 알라딘보이, CD전문	715-3131
게임아카데미	슈퍼컴보이, 현대겜보이	711-3838
게임1번지	미니컴보이, 핸디겜보이, 슈퍼컴보이	711-2864
게임동산	SFC, MD 및 각종게임기	704-2167
게임라인	슈퍼컴보이, 수퍼 알라딘보이, 슈퍼컴보이팩	713-7033
게임랜드(1매장)	IBM게임, CD롬타이틀, 슈퍼스틱, 파트너게임기	712-3682
게임랜드(본점)	CD롬타이틀, IBM-PC게임도매	719-4044
게임뱅크	네오지오, SFC전문, IBM-PC게임	706-5807
게임본부	중고물물교환의 원조	701-1667/8
게임센스	각종게임기, 팩판매 및 중고전문	702-3247
게임아트	삼성.현대총판, SFC, MD, IBM, CD알라딘	719-4032
게임21세기	각종게임기도소매, 중고교환판매, 통신판매, 회원제도	717-0818/9
게임왕자	IBM, 중고게임기	706-9097
게임유통	네오지오	706-3070
게임챔프	슈퍼컴보이, M/P, PC, 네오지오, 중고교환	712-8349
게임천지	해태전기종, 네오지오, MD-CD	702-3447
게임코리아	각종게임기도매 및 판매, 교환, 수리	704-2278/9
게임클럽	중고게임기전문점	713-0143/4
게임타운	신종, 중고교환	706-5599
게임터미날	네오지오	711-6993
게임파워	중고교환.판매, AS수리, 통신판매, 게임머신	706-9002
게임피아	슈퍼컴보이, 수퍼 알라딘보이	715-0690
게임펀치	메가보이, FA333, 현대슈퍼미니컴보이, IBM	706-1555
게임황제	중고게임기보상판매, IBM, 네오지오	719-0381
국제전자	각종중고전문	718-9208/9
나우게임	슈퍼컴보이, M/D, 중고판매, 매입	702-2433/4
니코전자	세이버게임기	703-8790
네오지오전문기	네오지오, 조이스틱, 게임팩	719-7156
대성전자	물물교환, 게임기수리전문	701-5422

챔프 독자 보세요 !

이번 게임매장에서 추천하는 좋은 상품들이 많이 나왔습니다. 직접 매장에 전화해서 정보를 얻으시고 좋은 상품 많이 구매하세요.



매장 사장님 보세요 !

게임관련 물품 구입 및 판매에 대한 정보와 홍보를 원하면 이 코너를 많이 이용해 주세요. 팩스, 엽서, 전화로 '챔프마당2' 담당자에게 신청하시면 매월 5일에 발행하는 게임챔프 본지에 게재됩니다.



상호	특별 취급 품목	전화번호
돌핀	네오지오, S/F, M/D, G/G, G/B	719-9698
라스	게임기전기종	704-1500
매직게임프라자	패밀리, 슈퍼컴보이, 수퍼 알라딘보이	717-0238/9
맹호게임	통신판매, 회원제도, 게임기전기종, 각종CD게임	715-2228
모닝게임	게임기전기종	701-6006
보물섬	수퍼 알라딘보이, SFC	719-4564
블록소프트	슈퍼컴보이, IBM-PC	703-0043
삼우전자	네오지오, CD, IBM, 슈퍼컴보이, 패밀리, MD	706-8833/4
소프트타운	PC게임전문	707-0085
스테이지 원	슈퍼컴보이, 수퍼 알라딘보이2, CD알라딘	702-5087
아프로만	IBM-PC 게임 전문	704-4277
영게임	수리 및 IBM-PC게임기 전품목	712-3251
영일전자	굿보이게임기, 다우게임기	713-0199
용산게임동네	미니컴보이, 핸디전문	712-4324
원바이원	16비트 물물교환, 슈퍼컴보이, CD전문, IBM-PC	
월드게임	슈퍼컴보이, 수퍼 알라딘보이	706-6669
으뜸게임본점	음악CD, IBM-PC게임, 슈퍼컴보이, 수퍼알라딘보이, 네오지오	703-1564
(주)거보무역상사	게임기전품목, 슈퍼콤X-PLUS, 해태바이스타	701-4290
조이컴	MD, SFC, IBM-PC, 게임기 주변기기	711-2598
조이랜드	게임기, IBM-PC게임, 주변기기	701-8371
태경테크	각종게임기S/W, IBM-PC도매	711-5661
태영전자	동서 및 SKC IBM 게임 전문	718-4400
포스트	수퍼 알라딘보이, 슈퍼컴보이, IBM-PC 등	715-3393
하나게임	SFC, 네오지오, MD, CD알라딘보이	714-4556
호키포키(용산점)	네오지오, 슈퍼컴보이, 수퍼알라딘보이2, 알라딘CD, IBM-PC	704-2148
호키포키(나진점)	슈퍼컴보이, 미니컴보이, 수퍼알라딘, CD알라딘, 핸디알라딘	716-2148
CD타이틀천국	IBM용CD롬타이틀, PC게임, 조이스틱 등	

'챔프마당2'에 참여하실 게임 관련 매장, 업체는 본사로 연락주시면 100% 게재해 드리겠습니다.
참! 챔프마당에서는 매장 사장님들과 독자 여러분을 더욱 가깝게 하기 위해 좋은 매장 추천제를 실시하고 있습니다. 자신이 가 본 매장 중 좋은 매장의 이름과 이유를 보내주세요. 매월 1명을 뽑아 매장에서 협찬하는 선물을 드리겠습니다.

전화번호 : 702-3213
담 당 자 : 게임챔프
'챔프마당2' 담당자



중고교환. 판매 AS수리전문
게임파워 706-9002
절찬판매 !

네토막 만화극장

애독자 여러분들의 쏟아지는 엽서에 묻혀 무더위의 가승을 모르고 생활한 우리들의 기똥차씨 ! 심오한 감각으로 수작들을 선별하느라 날 새는 줄 모르고 있답니다. 겸허한 마음으로 보다 참신하고 세련되며 환상적인 작품을 기다리고 있다고 하던데요. 망설이지 마세요 ! 기회는 도전하는 자에게만 주어집니다. 두드리시라 ! 그러면 열립니다 ! 지금 바로 도전해보세요 ! !

이달의 챔프상

★진사무라이－송백정 ! !

황병일/[redacted]

챔프점수 1,000점



금메달

★슈퍼스트리트화이터2 터보 ! !

김택빈/[redacted]

챔프점수 800점



은메달

★내가 먼저－ ! !

김준영/[redacted]

챔프점수 600점



그외 애석상을 받으신 분

백진욱/
김효준/
양병천/
류지만/
신관철/
조재현/
김성욱/
김재민/
이항석/
장종호/

♥ 네토막 만화를 보내주세요 ♥

네토막 만화를 보내주세요 네토막 만화극장에서는 뛰어난 작품을 선정, 게재하고 있습니다. 응모 요령은 좋아하는 게임이나 만화를 소재로 하여 가로 8Cm, 세로 4~5Cm박스 4칸(박스간격 5mm) 규격으로 보내주시면 됩니다. (만화 제목 명기할 것!)

보내실 곳 : 우편번호140-111 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 네토막 만화 극장 담당자앞 (전화문의는 02-702-3213)

이상 10명은 챔프점수 200점씩을 드리며 그외의 응모자는 탈락되었다고 비관하지 마십시요. 이름이 없다는 것은 다음호에 선정될 수 있다는 가능성이 엿보이는 것입니다. 가슴 조이며 기다립시다.

동메달

★걸포드의 본업?

정민섭/

챔프점수 500점



구리메달

★신세대 세탁기!!

챔프점수 500점



철메달

★웬 할머니?!!

최진원/

챔프점수 300점



이달의 명장면

두근두근 메모리얼

[시오리]가 주인공에게 사랑을 고백하는 장면을 추천하고 싶다… 나는 이 장면을 보다가 그만 울고 말았다. 특히 엔딩곡이 흘러나오는 순간… 마치 고등학교를 졸업하는 듯한 느낌이 들었다…

명장면 응모 방법

본 컬럼에서는 게임과 만화, 애니메이션에 관련된 명장면을 뽑아 독자들에게 소개하고 있습니다. 자신이 경험해 본 게임이나 만화의 명장면을 비디오 테이프에 녹화해서 보내 주시면 소정의 챔프 점수를 드립니다.
(1위 : 5,000점, 2위 : 4,000점, 3위 : 3,000점)

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「이달의 명장면」 담당자 앞

응모 방법 : 비디오 테이프나 디스켓에 작품을 담은 다음, 파손되지 않도록 포장해 주십시요.
IBM-PC 게임의 경우, PC-통신을 이용해도 무방함(ID : champg)

마감 : 연중무휴
(응모작이 많은 관계로 응모한 달에서 훨씬 뒤에 게재될 수도 있음)

주의사항 : 응모한 작품은 반환되지 않으니 이점 이해해 주시기 바랍니다









1위

챔프점수 5,000점

이상훈/[redacted]









2위

우루세이 야츠라

풀화면으로 구성된 비주얼과 문자가 아닌 화상과
음성의 연출 등… 한마디로 굉장한
어드벤처 게임이다.

임성덕/

챔프점수 4,000점



3위

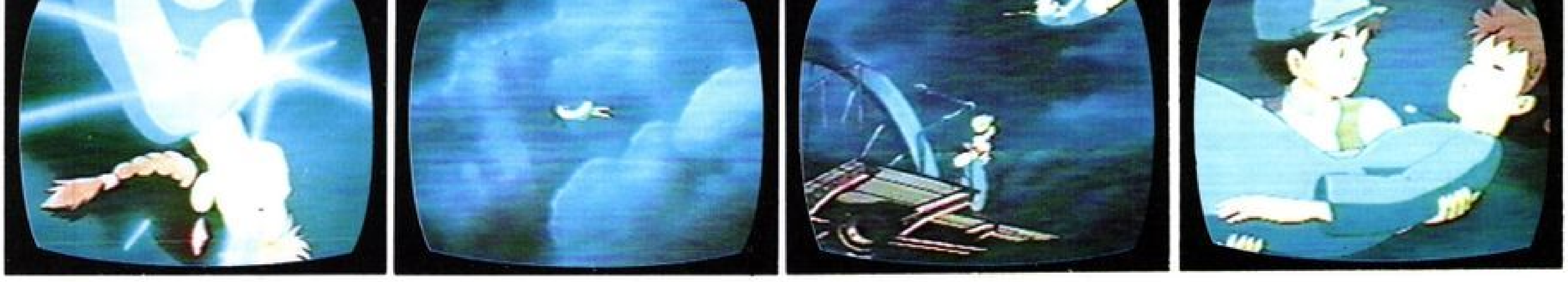
천공의 성 라퓨타

일본의 월트
디즈니라고 불리우는
미야자키 하야오의 작품
[천공의 성 라퓨타]. 시타라는 여자아이의
비행석을 빼앗으려는 자와 지켜주려는 자와의
숨막히는 대결… 그리고 두 아이의
순수한 사랑을 그린
명작이다.

박기영/

챔프점수 3,000점





챔프 만남의 광장

가슴 가득히 밀려오는 시원한 파도 소리와… 산골짜기에서 불어오는 바람의 교향곡… 아~ 이 여름이 가기 전에 테리모자 쓰고 훌쩍 떠나고 싶은데… 그리고 누군가 그 길을 함께 해준다면…
우리는 그야말로 신세대! 우리의 사전에는 주저함이란 없다!! "하고 싶어…"가 아니라 "하면 된다!"고 외쳐보자!!

〈펜팔〉

김진환 (고교 3학년·19세)

●안녕하세요! 만화그리기와 롤플레잉 게임만을 고집하는 소년입니다. 나이와 성별은 상관없으니 다음에 해당하시는 분은 꼭 연락 주세요!

■화이널 환타지만이 최고의 게임이라고 떠들고 다니는 분
■서태지와 아이들을 좋아하는 연하의 소녀
■만화를 그려 교환하실 분

●연락처 : [redacted]

양진영 (중학교 2학년·15세)

●YO! 전 롤플레잉이나 어드벤처, 시뮬레이션이라는 단어조차 모르는 게임의 문외한입니다. 이 불쌍한 소녀에게 게임에 대해 가르쳐 주실 분 안계신가요?

이름 : 양진영
키 : 165cm
체중 : ?
성적 : 상위권
취미 : 음악(듀스를 좋아함)

●연락처 : [redacted]



정상기 (고교 1학년·17세)

●안녕하세요! 저는 펜팔을 찾아 [만남의 광장]의 문을 두드리는 17살짜리 사내입니다. 만화는 어려서부터 무척 좋아했지만, 게임은 겨우 초보 단계입니다. 키는 176cm… 그리고 나머지 신상명세는 편지는 보내 주시면 알려 드릴께요.
[마도카]나 [파이]와 같은 예쁘고 귀여운 소녀와 우정을 나누고 싶습니다.

●연락처 : [redacted]

류 진 (남자·1975년생)

●*Summer!*
(드디어 여름입니다!)
Friend!(좋은 친구가 많이 생길 것같아 좋습니다!)
Letter! (답장 해주냐구요?)
Speak!
(그걸 말이라구 하세요!)
Man!
(저는 멋진 남자란 말예요!)

●연락처 : [redacted]

차현숙 (고교 1학년·16세)

●안녕하세요! 현숙이예요. 키는 163cm… 몸무게는 극비… 성격은 명랑/쾌활 그 자체랍니다. 시뮬레이션을 좋아하는 오빠 덕분에 한달에 한번씩 챔프를 접하게 되면서 자연스레 롤플레잉에 폭 빠져버리고 말았어요. 혹시 편지가 온다면 답장은 100% 해 드릴께요.
이 평범한 소녀의 생활에 변화를 주실 분 없나요?

●연락처 : [redacted]

고동완 (고교 3학년·19세)

●안녕하세요! 저는 송백정의 열렬한 팬이자 영원한 MD맨입니다. 키는 177cm이고 근육질의 강인한 남자입니다. 물론, 보디빌딩 대회에서 입상한 경력도 있구요. 게다가 성격도 무척 활발합니다.
MD를 사랑하시는 분들의 많은 연락 바랍니다.

●연락처 : [redacted]

한기웅 (고교 2학년·18세)

●전국에 계신 메가 매니아 여러분!! 그간 안녕하셨는지요? 저는 세가의 열렬한 팬이자 삼성맨인 한기웅입니다. 저와 함께 [메가 매니어 형제]가 되고 싶으신 분은 주저하지 마시고 연락하세요! 폭넓은 의견 교환과 친목을 다지고 싶습니다.
P.S : 챔프 명인인 송백정과 이돌컴을 정말 존경합니다!

●연락처 : [redacted]

〈모집〉

전주형 (직장인·23세)

●게임과 애니메이션에 흥미를 가지고 계신 분들과 함께할 모임을 만들고자 합니다. 단, 연령은 19세부터 23세까지(남녀불문)로 제한합니다. 모임이 구성되면 정기적인 만남을 통해 친목을 도모할 예정이며, 여러가지 이벤트도 개최할 생각입니다.

●연락처 : [redacted]

김기현 (고교 1학년·17세)

●안녕하세요! 저는 게임과 만화를 사랑하는 게임/만화광입니다. 특히, 란마와 드래곤볼을 아주 좋아합니다. 게임에 대해 알고 싶으신 분이나 마음을 활짝 열고 대화할 수 있는 분이라면 누구라도 환영합니다.

●연락처 : [redacted]

박소연 (중학생·15세)

●안녕하세유~ 꽃다운 15세 소녀 박소연입니다. 제 성격은 말이 필요없습니다.(괴팍…)

너에게 원하는 건 어려운 부탁이 아냐! 그저 마음을 털어놓을 수 있는 사람일 뿐! 차를 나르는 미스 김도 좋고~ 짜장면 배달하는 미스터 박도 좋습니다!!

●연락처 : [redacted]

※위의 내용으로 인하여 불미스러운 일이 발생하는 것에 대해서는 일체 책임지지 않으므로 이점 이해해 주시기 바랍니다.

중매쟁이 춘리가 알립니다!!

[챔프 만남의 광장]에 참가를 희망하시는 분은 참가하고픈 코너와 자기소개 및 내용을 적어 보내 주세요. 참! 자신의 사진을 보내주면 더욱 좋겠네요!
근데… 엽서가 너무 많이 와서 실리지 못하는 경우도 있어요. 하지만 춘리는 절대 여러분을 실망시키지 않을테니 다음호를 기다려주길 바래요!

엽서 보내실곳 : 서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층
[신세대 만남의 광장] 중매쟁이 춘리앞

이달의 베스트 캐릭터

애독자 여러분이 보내주신 엽서에서 1,000여통을 집계, 인기 있는 캐릭터를 순위별로 소개합니다. 캐릭터는 사람에 한하지 않고 게임과 애니메이션에 등장하는 것이면 무엇이든 좋습니다. 자신이 지명한 캐릭터를 IBM용 그래픽으로 작성해 디스켓으로 보내거나 관제엽서에 그려서 보내주셔도 좋습니다. 뽑히신 분께는 챔프점수 500점씩 드립니다. (주의 : 반드시 심심에 앞으로 보내시고 IBM 그래픽일 경우는 PCX 화일로 보내주십시오)

— 10월호 집계 1,721통 —

1위 손오공(474통)



오옷! 손오공의 장기집권에 새로운 바람이 불 것만 같은 조짐이 보이는 것인가? 비록 정상을 유지하고는 있지만 오반과의 차이가 얼마되지 않는다.
역시 죽 은 자는 잊혀지기 마련인가…

이재용/

2위 손오반(327통)



아버지로부터 인기의 바통을 이어받을 것인지 앞으로의 향방이 기대된다.

이수연/

3위 잭키(286통)



아앗! 드디어 베스트 캐릭터에 등극하게 된 금발의 폴리곤 화이터 잭키.
버철화이터의 폭발적인 인기에 힘입어 이번 달엔 3위에 올랐다. 신세대 화이터 로서의 위력을 보여줄 것인지 두고 볼 일이다.

권진원/

4위 사쿠라기 하나미치(238통)



피나는 연습을 하느라 인기 관리를 소홀히 한 탓인가?
4위로 하락한 우리의 농구 스타는 오늘 밤도 풋내기 티를 벗기 위해 연습에 연 습을 거듭하고 있다.
훗훗훗훗!

김세훈/

5위 캐미(92통)



캐논 스파이크! 여성 특유의 유연함을 앞세워 싸우는 캐미. 그녀는 이미 춘리의 아성을 누르고 있다는데…

김남운/

★이번달에도 손오공의 집권이 계속 됐지만 그 세력은 얼마 가지 않을 것으로 보인다. 계속 득표수를 올리고 있는 손오반의 인기도 인기이겠지만 「초무투전3」의 한글화 작업으로 동시발매와 더불어 손오반과 손오천의 인기가 더욱 치솟을 것으로 보이기 때문이다. 하여튼 죽은 자는 말이 없고 살아 있는 자는 인기를 유지한다는 사실에 긍정적인 시선을 보인다.



＊애독자 엽서의 「최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는?」란에 자신이 생각하는 인기 캐릭터를 기재해 주십시오. 매달 1명을 추첨하여 챔프점수 1,000점을 드립니다.

＊9월호 당첨자 발표

최석호/

신·작·발·매·정·보

하늘은 높고 말이 살찌는 시원한 가을 !
새로운 학기가 시작되어 분주하고 들뜬 마음으로 열심히 생활하고 있을 챔프 가족여러분에게 풍성한 가을을 약속드립니다.
한권의 책을 읽는 것만큼 한편의 게임과 만나는 것은 우리의 마음을 감동과 흥분으로 몰아넣을 것입니다. 각 기종의 새로운 게임, 이식이 결정된 명작들, 제작을 시작한 게임들과 차세대 기종까지 농부 아저씨들이 거둬들인 수확처럼 다체로운 신작발매 정보는 게임 매니어의 마음을 가득 채워줄 것입니다. 챔프가 있는 한 가을은 결코 고독의 계절이 아니라는 걸 아셔야지 !

(사정에 의해 발매시기가 연기될 수 있으며 시기상 동시발매가 추가될 수 있음)
同 : 삼성과 현대를 통한 국내 동시발매 게임을 말합니다.
國 : 국내 게임업체의 순수 개발게임을 말합니다.
★ : 기대작을 표시한 것입니다.

패밀리

발매일	게임명	회사명	가격
발매일 미정 소프트			
	오버로드	알트론	미 정
	알마지로 2	아이.지.에스	5,900엔
	소년마술사 인디	아이.지.에스	7,900엔
	인디존스	코코너츠 저팬	7,300엔

패밀리, 완전멈춤 !

적신호에 걸려 멈춰버린 자동차처럼 전혀 움직임이 없는 상태가 지속되어 재기 능력을 잃어버린 듯하다. 빨리 푸른 신호로 바뀌지 않으면 게이머들과 빠이빠이해야 하는 슬픈 일이 일어날 것같은 불길한 예감이 패밀리 유저의 마음을 우울하게 하고 있다.

슈퍼컴보이

발매일	게임명	회사명	가격
9월 발매소프트			
★ 9/2	라이브 어 라이브	스퀘어	9,900엔
9/9	화이어맨	휴 먼	9,300엔
9/15	스파크스터	코나미	9,800엔
9/16	리딩 자키	카롯체리어 저팬	8,900엔
★ 9/22	사무라이 스피리츠	타카라	10,900엔
9/22	리블 라블	남 코	6,300엔
9/23	슈퍼 블랙박스 2	스타피슈	7,800엔
9/23	안젤리크	코에이	미 정
9/30	라이즈 오브 로봇	T & E 소프트	10,900엔
9/중순	스트리트 배스켓볼	버진게임	9,800엔
9/중순	사운드 환타지	닌텐도	6,800엔
9/중순	상해 3	선소프트	8,900엔
9/중순	실전 파치로스 필승법 2	사 미	9,980엔
9/하순	휴먼 그랑프리 3	휴 먼	10,900엔
9/하순	고스트 체이서	반프레스토	9,800엔
9/하순	디자에몽	아테나	12,900엔
9/하순	헤베레게 퍼즐	선소프트	8,900엔

발매일	게임명	회사명	가격
9/하순	버철 버트	어클레임 저팬	9,800엔
9/하순	다운 더 월드	아스키	9,800엔
9/하순	버클리의 파워덩크	덴 즈	9,200엔
★ 9/하순	타이니툰의 대모험	코나미	9,000엔
9/예정	정글의 왕자 타잔	반다이	8,900엔
9/하순	드래곤 볼 Z-초무투전 3	반다이	미 정
★ 9/예정	가마이다찌의 밤	춘소프트	9,800엔
9/예정	위잡 -암흑의 왕-	아스키	9,900엔
★ 9/예정	데몬즈 블레이존	캡 콤	9,800엔
10월 발매소프트			
10/7	미스터 너츠	소프엘	8,800엔
10/21	크레이지 체이스	켐 코	8,800엔
10/21	슈퍼 럭비	톤킨 하우스	미 정
10/28	드래키의 퍼즐투어 94	이메지니아줌	8,200엔
10/하순	이루바니아의 성	일본 클라리비지니스	9,980엔
10/하순	헤라클레스의 영광	데이타이스트	미 정
10/하순	테크모 슈퍼 베이스볼	테크모	9,800엔
10/예정	호혈사 일족	아트라스	10,500엔
10/예정	디어 보이즈	유타카	9,800엔
10/예정	몬스터 트랙	어클레임 저팬	9,800엔
10/예정	진 여신전생 2	아트라스	9,990엔
★ 11월 발매소프트			
11/18	미리티어	남 코	8,800엔
11/하순	테크모 슈퍼볼 2	테크모	9,980엔
11/하순	스트리트 레이서	UBI소프트	미 정
11/예정	실황리얼사카 퍼펙트11	코나미	9,980엔
11/예정	대폭소 인생극장	타이토	미 정
11/예정	야구(가칭)	자레코	미 정
11/예정	화이어 화이팅	자레코	미 정
★ 11/예정	극상 파로디우스	코나미	9,800엔
11/예정	몬스터 메이커 키즈	소프엘	9,200엔
11/예정	잠스(가칭)	카롯체리어 저팬	7,800엔
11/예정	미키와 미니 -매직 어드벤처 2	캡 콤	미 정
11/예정	캐슬	빅터 엔터테인먼트	미 정
11/예정	배틀 자키	버진게임	8,900엔
11/예정	파치슬로팬	바 우	미 정
★ 11/예정	동키콩 컨트리	닌텐도	65달러
발매일 미정 소프트			
	슈퍼핀볼	멜 덱	미 정
	데몰리션맨	버진게임	9,800엔
	세라자드 전설	컬처브레인	미 정
	드림 배스켓	휴 먼	미 정
	타이거 마스크	코나미	9,800엔
	그레이트 배틀 Ⅳ	반프레스토	9,500엔
	언더 커버 캅스	아이렘	9,800엔
	에스팍스	토 미	9,500엔
	GP-1 RS	아트라스	미 정
	크레이 화이터	타이토	미 정
	모탈컴배트 Ⅱ	어클레임 저팬	10,900엔
	루팡 3세	에폭사	미 정
	타임슬립	빅 동해	8,500엔
	데몰리션맨	버진게임	9,800엔
	라스트 숏	사 미	9,500엔
	런세이버	호리전기	8,500엔
	배틀로봇 외전	반프레스토	9,500엔

발매일	게임명	회사명	가격
	비룡의 권 컬렉션 123	컬처브레인	미 정
	로마 홍망사	마이크로 네트	미 정
	마사카리 전설	톤킨하우스	미 정
	리틀 마스터	덕간 인터미디어	미 정
	더 심리게임	비 숏	미 정
	의경전설	아스키	9,800엔
★	드래곤 퀘스트 Ⅵ	에닉스	미 정
	파워 슬라이드	코코너츠 저팬	미 정
	용호의 권 2	자울스	미 정
	위닝자키	남 코	미 정
	위 아 백	알트론	미 정
★	제 4차 로봇대전	반프레스토	미 정
★	택틱스 오우거	퀘스트	미 정
	소년 닌자 사스케	선소프트	미 정
	에너지 브레이커	타이토	미 정
	파워 슬라이드(가칭)	코코너츠 저팬	미 정
	록맨 7	캡 콤	미 정
	영 메린	버진게임	9,800엔
	스파이더 맨	에폭사	미 정
	곤	반다이	미 정
	마천전설	타카라	미 정
	타임트랙스	알트론	9,500엔
★	프로젝트 'J'	에닉스	미 정

새로운 롤플레잉의 시대개막!

「화이널 환타지 Ⅳ」이후로 다소 침체기를 맞았던 슈퍼컴보이가 신선하고 독특한 게임성을 지닌 롤플레잉으로 올 가을 또다시 바람을 일으킬 전망이다. 또한 인기 애니메이션인「캡틴 쯔바사 Ⅴ」와 많은 팬을 확보하고 있는 로봇대전 시리즈인「제 4차 로봇대전」이 제작된다는 활기찬 소식들로 유저의 마음을 살찌우고 있다.

수퍼 알라딘보이

발매일	게임명	회사명	가격
	9월 발매소프트		
9/9	모탈컴뱃 Ⅱ	어클레임 저팬	8,800엔
同 9/15	스파크 스터	코나미	8,800엔
同 9/15	타이니툰의 대모험	코나미	9,000엔
同 9/22	콘트라-더 하드코아	코나미	9,000엔
9/하순	드래곤 슬레이어즈	세 가	8,800엔
9/하순	버철 버트	어클레임 저팬	7,800엔
9/하순	스파이더맨과 버논	어클레임 저팬	7,800엔
9/예정	록맨 메가월드	캡 콤	8,500엔
9/예정	유유백서 2	세 가	8,800엔
	10월 발매소프트		
10/예정	호혈사 일족	아트라스	미 정
★10/예정	소닉& 너클스	세 가	미 정
	11월 발매소프트		
11/하순	테크모 슈퍼볼 2	테크모	9,980엔
	발매일 미정 소프트		
	줄의 꿈 모험	인포컴	8,800엔
	데몰리션맨	버진게임	8,900엔
	롤링선더 3	남 코	미 정
	침묵의 함대	세 가	미 정
	멀티플레이야구	세 가	미 정
	에이리언 3	빅 동해	미 정
	서징오라	세 가	미 정
	CD-알라딘보이		
	9월 발매소프트		
★ 9/23	캡틴쯔바사 Ⅴ	테크모	7,800엔
9/하순	소울스타	빅터 엔터테인먼트	8,000엔
9/하순	배틀캅스	빅터 엔터테인먼트	8,000엔
9/하순	스타블레이드	남 코	7,800엔
9/예정	레벨어설트	빅터 엔터테인먼트	8,800엔
9/예정	쥬라기 공원	세 가	7,800엔
	10월 발매소프트		
10/예정	리설엔포서즈-광선총포함	코나미	9,800엔
10/예정	리설엔포서즈	코나미	미 정
	발매일 미정 소프트		
	포픈랜드	슐드웨이브	7,800엔
	프레젠스 노스탈지아 2	슐드웨이브	미 정
	슈퍼 브랑디슈	세 가	미 정
	죠 몬타나 풋볼	세 가	미 정
	듄	버진게임	7,800엔
	쉐도우런	세 가	미 정
	파워 드리프트	전파신문사	미 정
	대봉신전	빅터 엔터테인먼트	미 정
	이스 4	세 가	미 정
	루나 이터널 블루	게임아츠	미 정
	인디존스 아틀란티스	빅터 엔터테인먼트	8,800엔
	슈퍼 32-X		
	발매일 미정 소프트		
	버철 레이싱 딜럭스	세 가	미 정
	메탈헤드	세 가	미 정
	스타워즈 아케이드	세 가	미 정
	슈퍼 모터크로스	세 가	미 정
	슈퍼 아우트버너	세 가	미 정
	울티메이트 화이팅	세 가	미 정
	바레트 화이터즈	세 가	미 정
	템포(가칭)	세 가	미 정
	화랜 화이트CD	세 가	미 정
	서지컬 스트리트CD	세 가	미 정
	둠(가칭)	세 가	미 정
	마더 베이스(가칭)	세 가	미 정
	쉐도우 오브 아틀란티스	세 가	미 정
	에일리언 솔저(가칭)	세 가	미 정

올 가을은 코나미사의 캐릭터들과 함께!

스포츠 게임의 대명사인 '코나미'사에서 제작한 인기 캐릭터 시리즈 작품들이 동시발매된다는 황홀한 소식이 입수되었다. 타이니튠도 좋고 스파크스터도 좋다! 가을의 고독이여, 안녕! 참,「캡틴 쯔바사 Ⅴ」가 CD로 제작된다는 멋진 소식도 수퍼 알라딘보이 유저들의 마음을 들뜨게 한다.

PC 엔진

발매일	게임명	회사명	가격
	9월 발매소프트		
9/15	매드스토커	NEC 홈 일렉트로닉스	5,800엔
9/22	스트라이더 비룡	NEC 애비뉴	6,000엔
9/24	사크 Ⅲ	NEC 홈 일렉트로닉스	7,800엔
9/30	드래곤 하프	마이크로 캐빈	7,800엔
★9/30	아랑전설 스페셜	허드슨	6,900엔
9/30	여신천국	NEC 홈 일렉트로닉스	7,800엔
9/하순	퀴즈 애비뉴 3	NEC 애비뉴	6,000엔
	10월 발매소프트		
10/21	바스타드	NEC 애비뉴	7,800엔
10/21	스타트링 오딧세이 2	레이포스	9,600엔
10/28	브라트 기어	허드슨	미 정
★10/하순	코즈믹 환타지 4	일본 텔리네트	미 정

월간 게임챔프

1994. 10

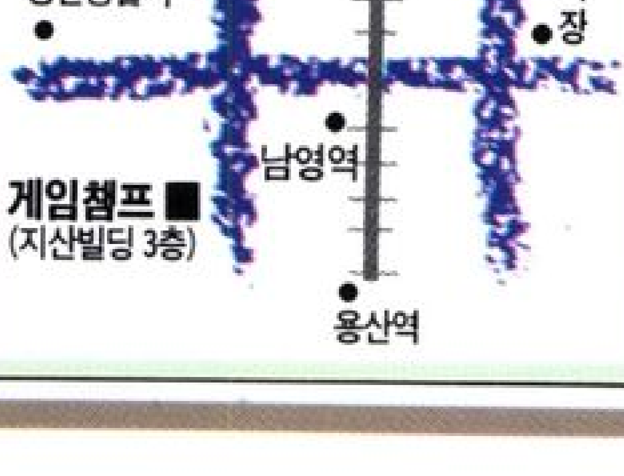
통권 23호

발행겸 편집인/서인석
편집장/조신
미디어팀
팀장/강준완
부팀장/송동석, 이상엽
김종철, 우종민, 이준혁,
이원화, 전부이, 권진홍, 이범선
통신원/정광진(일본), 최형철(미국),
이남미(프랑스)
미술팀
팀장/윤종애
이동백, 이은실, 김대연
광고미술/이재현
일러스트/정종석
영업팀
팀장/최종현
박만기
관리팀
팀장/강낙성
이미자, 성은숙
출판팀
팀장/김이금
이관희
광고팀
팀장/이성환
우진성

발행/(주)제우미디어
우 140-111
서울시 용산구 원효로 1가 116-2
지산빌딩 3층
광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4
팩스/702-3215
인쇄/(주)학원 프리테크
제판/정문사
사진식자/송지전산
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
보급가/4,500원
1년 정기구독료/50,000원
본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4

상품 수령시 사전에 전화 연락을 주시고, 아래 약도를 참조해 주세요.



정기구독 신청안내/정기구독? 한번 해보지 뭐

게임챔프는 독자들이 필요로 하는 좋은 부록을 만들어 수시로 『임시보급 특가』로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 4,500원의 일정가격으으로 공급 받으므로 푸짐한 혜택을 받으실 수 있는 정기구독 신청을 하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■정기 구독자에게 드리는 혜택

특전1 : 게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들(드래곤볼ZⅢ, 드래곤 퀘스트Ⅴ, RPG 환상사전, '93슈퍼컴보이 올게임 카탈로그, 성검전설2 공략집, 드래곤볼Z외전 공략집, 웃는 닌텐도 달리는 세가, 호소카와의 내일은 없습니다, 지미카터의 평화를 위하여 **게임코믹 아랑전설, 나도 게임을 만들고 싶어**)중 원하는 책1부 무료 증정
특전2 : 정기구독자에게는 향후 게임챔프에서 발간되는 모든 단행본 구입시 20% 할인
특전3 : 게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동 부여
특전4 : 정기구독 기간내에는 책값 및 임시특가시에도 동일가격에 공급

■신청방법

• 은행 온라인을 이용한 경우
은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 ₩50,000원을 무통장 입금증을 사용 입금시키신 후 본사에 전화를 주십시요. 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
신탁은행	22108-2677906	(주)제우미디어
제일은행	325-20-262008	(주)제우미디어
국민은행	822-01-0154-610	(주)제우미디어
농 협	033-01-168077	(주)제우미디어
외환은행	105-22-00360-9	(주)제우미디어

• 은행지로를 이용한 경우
은행의 99번 지로 창구에 있는 지로 용지를 이용, 지로번호 3039256번으로 입금해 주십시요.
• 우체국 우편대체를 이용한 경우
우체국에 가서서 우편대체 용지에 계좌번호 010025-31-1455864번으로 입금하시거나 또는 소액환으로 등기 우편발송
• 입금후 게임챔프로 전화 연락 주세요!
입금전화 및 정기구독문의 : 702-3211/2 『정기구독 담당자』앞

■통신판매 신설 안내

게임챔프는 지방에 계시는 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등을 구입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해 드리고 있습니다. 많은 이용 바랍니다.

■전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시요. 집 근처 서점과 부록의 개수 등을 알려 드립니다.

서울지역	
강남 영동사	554-3784
강동도서	471-2044
강서 중앙일보	644-3230
구로 대명사	802-7199
도봉 샘터사	983-3900
동대문 지산	245-3686
명언사	713-2177
서초 동아일보	534-4280
송파 강화사	416-5101
수송사	272-0803
신진도서	466-3395
신진컴퓨터서적	714-7942
광명 광명사	809-4993
영등포 광신사	688-2614
영우사	816-1788
은평 서대문샘터	337-7836
종로 한일	737-3491
경기지역	
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-706-0233
수원 대교서적	0331-253-6350
안산 문일서적	0345-82-2572
안양 성심사	0343-85-2984
의정부 회룡도서	0351-876-6304
인천 영풍사	032-884-0801
인천 중앙도서	032-527-9350
평택 대한도서	0333-656-5001
부산지역	
김해 지성사	051-466-6286
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화목	051-866-0850
부산(서구)진흥	051-466-9386
부산 특판	051-626-6501
부산 현대사	051-467-8011
경북지역	
경주 동아서적	0561-972-4108
구미 청운서점	0546-461-7824
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구(동구)영남도서	053-423-9193
대구(서구)해운도서	053-421-8958
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-53-7575
영주 대한	0572-32-8597
점촌 동명	0581-555-3547
포항 예지서점	0562-73-4870
경남지역	
마산 태영사	0551-3-5139
울산 중앙일보	0522-73-7220
진주 샘터	0591-55-3991
충무 동아일보	0557-43-5785
충북지역	
제천 경북	0443-2-3816
청주 샘터서적	0431-55-0264
충주 문학사	0441-847-2819
충남지역	
논산 보문서점	0461-2-2793
대전 청림사	042-632-6799
천안 화성서적	0417-551-3073
강원지역	
강릉 영동서적	0371-645-3361
삼척 영동사	0397-72-4959
속초 동아	0392-32-1555
원주 남부서적	0971-721-1317
춘천 경북서점	0361-241-2015
전남지역	
광주(서구)호남서적	062-224-4020
순천 일광서점	0661-52-4414
여수 대양서적	0662-62-2111
전북, 제주지역	
이리 대릉서적	0653-52-3334
전주 세림	0652-82-9884
제주 광장서점	064-33-7030

게임챔프 과월호 및 제우미디어 발행 모든 단행본 구입은 신진컴퓨터서적 전화 : 714-7942



브라질

이 팀은 SNK의 명작 「분노」 시리즈에서 등장했던 바 있는 국제 경찰들이다. 그들만의 무도를 만끽해 보자.

하이데른—연령 : 42세 신장 : 192센치 체중 : 90킬로

브라질의 비밀기지에 있는 용병부대 용사로, 대회 참가 목적은 국제경찰로 부터의 의뢰로 이 대회 밑에 깔려 있는 인물의 야망을 캐내려는 것이다.

랄프—연령 : 38세 신장 : 188센치 체중 : 90킬로

대회참가 목적는 국제 경찰로부터 특수 임무를 받아, 하이데른, 클락과 함께 브라질 대표로써 세계의 강호들과 싸운다.

클락—연령 : 33세 신장 : 187센치 체중 : 89킬로

랄프와 함께 수많은 전쟁터를 다녔다. 이번에는 하이데른을 추가해 새로운 전쟁을 벌인다.

중국

이 팀은 SNK의 여주인공이 원조이다. 추억의 캐릭터로 멋진 한판승을 따내어 보자.

아데나—연령 : 17세 신장 : 163센치 체중 : 50킬로

SNK의 여성캐릭터의 원조. 재빠른 기동력으로 여자의 한계를 커버하고 있다.

시. 켄스우—연령 : 18세 신장 : 172센치 체중 : 61킬로

아데나와 함께 스승의 밑에서 수행을 받고 있던 사이킥솔저. 아데나와는 좋은 라이벌이며 친구이다.

진. 겐사이—연령 : 88세 신장 : 164센치 체중 : 53킬로

아데나와 켄스우의 스승으로 이번에는 아데나와 켄스우의 수행의 성과를 시험하기 위하여 참가.

멕시코

세계에서 최강은 일본 무도. 물론 극한류를 구사하는 것을 세계에 알리기 위해 싸움의 장에 등장한 3인조이다.

테리. 보가드—연령 : 23세 신장 : 182센치 체중 : 77킬로

진상공명이라는 새로운 팀 대전 시스템에서 라이벌들과 주먹을 겨루기 위해 이번 대회에 참가한다.

앤디. 보가드—연령 : 22세 신장 : 171센치 체중 : 69킬로

형 테리와 마찬가지로 킹 오브 화이터즈에 초대장을 받고 참가한다.

죠. 히가시—연령 : 22세 신장 : 180센치 체중 : 72킬로

그도 또 테리와 앤디의 2인과 같은 목적으로 싸움에 출전한다.

로버트. 가르시아—연령

타쿠마, 료 부자와 함 수의 수행을 목적으로 류하고 있던 로버트 도착한다.



초치경(코우)—연령 : 19세
신장 : 181센치
체중 : 75킬로
어릴 때부터 선조대대로 전해져 오는 「불을 조종하는 무술」의 영재교육을 받은 재능적으로는 가장 균형 잡힌 만능이다.

이계당홍구—연령 : 20세
신장 : 180센치
체중 : 70킬로
그는 미국인과 일본인과의 중간. 이번 대회에서 우승하여 세계적으로 유명인이 되었다고 믿고 있다.

대문오랑—연령 : 28세
신장 : 204센치
체중 : 103킬로
일찌기 유도의 금메달 리스트였던 그는 유도의 강도에 한계를 느끼고 은퇴. 큰 체격에 비해 이동 스피드은 다소 느린 정도로 파워는 충실한 캐릭터.

일본

더 킹오브 화이터즈의
오리지널 캐릭터 3인조가
세계 제패에 나섰다.

브라이언 배틀러—연령 : 27세
신장 : 219센치 체중 : 142킬로
그는 미식축구 현역 선수로 미국의 명예를 걸고 이번 대회에 임한다. 이후 혼자서 수행하여 격투 게임 참가자 중 넘버2의 파워를 살린 태클 공격은 일품이다.

럭키 글로버—연령 : 27세
신장 : 222센치
체중 : 105킬로
원래는 일류 농구선수였지만 농구에서 자격을 잃고 은퇴. 이전부터 흥미가 있는 공수를 습득하여, 전미공수선수권의 정상에 선다.

헤비.D—연령 : 28세
신장 : 208센치
체중 : 113킬로
시합중에 대전 상대를 사망시키기 때문에 모든 사람들이 그와의 시합을 꺼려하고 있다.

미국

이 팀의 특징은 뭐니뭐니
해도 반복되는 기술 대부분이
스포츠에서 나왔기 때문에
치밀한 공격이 엿보인다.

김갑환—연령 : 29세
신장 : 176센치 체중 : 78킬로
다시 라이벌의 결전을 꿈꾸며 수행하고 있던 김갑환에게 기다리고 있던 대회의 초대장이 도착한다. 재빨리 멤버 물색을 하여 정의라는 이름을 걸고 이번 대회에 출전한다.

장고한—연령 : 38세
신장 : 227센치
체중 : 203킬로
파괴를 취미로 하는 그는 상해와 기물파손의 상습범이었다. 어느날 형무소를 힘으로 탈출하여 방황하다 김갑환에게 스카웃된다.

최봉구—연령 : 35세
신장 : 153센치
체중 : 35킬로
낮에는 정육점 주인, 저녁에는 피를 찾아 헤매다니는 악마로 변모. 어느날 김갑환을 덮치려다 도리어 설득당하게 되어 한조가 된다.

한국

아랑전설 시리즈의 인기
캐릭터 김갑환과 개성적인
2명의 캐릭터가 잖신을
벗고 나섰다.



특별 기획 I

아케이드는 지금 폭풍 전야중

아케이드에 새로운 화이터의 바람이 불고 있다. 기존의 틀을 완전히 무시한, 그러면서도 기존의 인기 캐릭터들이 등장하는 게임들이 속속 등장하고 있는 것이다. 특히 시리즈작의 컨버전으로 그 인기가 최고조에 달할 것을 예견하며 챔프에 도착한 아케이드 초히트 기대작「킹 오브 화이터즈 '94」,「드래곤볼 Z」,「소닉윙스 2」를 집중적으로 소개한다.

킹 오브 화이터즈 '94

* 아케이드 * 액션 * SNK

챔프 지난호에서도 소개한 바 있는「킹 오브 화이터즈 '94」의 새로운 정보를 전해 드립니다.

기존 김일 씨가 등장했던 레슬링에서 보아왔던 원호 시스템의 증가로 한층 재미있어졌으며 또한「용호의 권」시리즈와「아랑전설」시리즈의 캐릭터가 중점적으로 등장한다는 것이 큰 매력이라고 할 수 있다.

SNK가 떳떳하게 내놓은 이 게임을 좀더 구체적으로 파고들어가 보자.

새로운 시스템의 증가

「더 킹 오브 화이터즈 '94」는 유명 캐릭터가 집합해 있다는 것 이외에도 특징이 하나 있다. 그것은 종래의 격투게임에서는 볼 수 없었던 새로운 시스템,「원호공격(援護攻擊)」이다. 그렇지만 이 시스템의 설명에 들어가기 전에, 가장 기본적인 부분들을 설명해 보자.



등장 캐릭터

이 게임에서는 캐릭터 3명이 한조가 되어 팀을 만드는데 모두 세계 8개국분의 8팀이 존재한다. 그렇기 때문에 3인 *8팀으로 총 24명이나 캐릭터로 등장하지만 선택할 수 있는 것은 미리 짜여진 8팀중에서 한팀을 선택하여, 그 팀의 3인의 순서를 결정하는 데까지만이다. 전 24인 중에 자신이 좋아하는 캐릭터를 선택한다는 점에서는 유감이지만 어쩔 수 없는 일이다.

그리고 이 게임은 1라운드, 2라운드라 불리는 식이 아니라 1인째, 2인째라고 부르게 된다. 이것은 단체전과 마찬가지로, 1인째로 나온 캐릭터끼리 싸워 이긴 캐릭터가 그대로 상대팀의 2인째와 싸운다. 여기서 또 이긴 경우에는 상대팀의 3인째의 캐릭터와 싸우는 식이다. 이렇게 해서 어느팀인가가 3인 모두를 이기면 이긴 시점에서 승부가 결정된다.

그런데 과연 1번 싸운 캐릭터의 체력은 어떻게 되는 걸까? 기본적으로는 그대로라고 생각해도 괜찮지만, 이겼을 때에 받을 수 있는 보너스와 남은 타임에 대응한 보너스분으로, 체력을 회복하게 된다. 따라서 싸움이 길어지면 길어질 수록 다음 상대와의 대전이 힘겹게 된다.



아군의 핀치다! '원호공격'

대전중, 아군의 캐릭터가 '기절한 때', '붙잡는 공격을 당한때'에 뒤에서 대기중의 캐릭터가 날아와 상대에게 발차기를 하고 다시 뒤로 돌아간다…. 이것이 원호공격이다.

이 원호공격이 성공한 때는, 상대 캐릭터는 넘어지고, 그 사이에 기절해서 회복할 수 있게 된다. 물론 상대편은 원호공격을 위해 날아오는 캐릭터를 회피하는 것은 가능하지만 이 캐릭터에 공격을 더하는 건 할 수 없다.

원호공격의 조건

* 뒤에서 대기중의 동료가 전멸하지 않을 것
* 상대보다도 체력이 적을 것
* 대기중의 동료가, 화면 내에 존재하고 있을 것

이상의 조건이 충족되지 않고 아군이 기절이나, 붙잡는 공격을 받고 있는 상태라면, A,B,C,D의 전버튼을 동시에 누르는 것으로 원호공격은 실행된다.



이탈리아
말할 것도 없이 잘 알려진 3인조. 아랑 팬뿐만이 아니라 이 팀에 매력을 느끼지 않는 사람은 아마 없을 것이다.
사카자키—연령 : 23세 신장 : 179센치 체중 : 68킬로
아버지이자 스승인 타쿠마 라이벌 로버트와 함께 공수를 수행하러 왔다.
마. 사카자키 —연령 : 49세 신장 : 180센치 체중 : 70킬로
타쿠마는 수행을 위해 료, 2인을 통솔하여 멕시코에
영국
이 팀은 각각이 가지고 있는 필살기가 무엇보다도 장쾌하다.
킹—연령 : 23세 신장 : 175센치 체중 : 58킬로
격투기 세계에서 손을 씻고 영국에서 바를 경영하고 있던 중 초대장이 도착한다.
유리 사카자키 —연령 : 18세 신장 : 165센치 체중 : 48킬로
료의 동생인 그녀에게도 대회의 초대장은 도착한다.
부지화무—연령 : 19세 신장 : 164센치 체중 : 50킬로
출장을 2장의 답장으로 받은 무는 유리와 함께 킹의 밀을 방문한다.



The Future is Now SNK
호화 스타들이 다 모였다!
팀 한 덩어리가 되어서
미지의 전투에 도전 하어라!!
게임 팬 대망의 태그매치! 드디어 실현.
한 팀 3인편성이라는 충격적인 시스템과
다채로운 액션으로써 우리의 피가 끓는다!
2 플레이어 대전! 도중난입 OK!
3 VS 3
THE KING OF FIGHTERS '94 TM
불꽃 튀는 캐릭터들의 원호공격이 작열한다!!



1994년 10월 5일 발행 월간 통권 23호 1992년 등록 라-5780 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 우편번호 140-111